DVD

PEŁNE WERSJE

FANTASY WARS ZŁOTA EDYCJA PL **EL MATADOR** PL

NOSFERATU THE WRATH OF MALACHI

NR 13/2016 (263) OD 15.11.2016 DO 12.12.2016 CENA 16 ZŁ 99 GR W TYM 8% VAT

SUPERDODATEK
KALENDARZ GRACZA 2017

CD-ACTION

JUŻ GRALIŚMY

GWINT
WIEDŹMIŃSKA GRA KARCIANA

JEDYNI W POLSCE

MASS EFFECT™ ANDROMEDA

RECENZJE

CALL OF DUTY
INFINITE WARFARE

CIVILIZATION VI

TITANFALL 2

DUKE NUKEM 3D
20TH ANNIVERSARY WORLD TOUR

TECHNOLOGIE

MEGAKONFIGURATOR NINTENDO SWITCH

INDEX: 334561
CENA: 16,99 ZŁ
W TYM 8% VAT

ISSN 1426-2916
9 771426 291600 13

...HELLO, AGAIN!

Trzynasty – i ostatni z „2016" na okładce – numer naszego pisma recenzjami i beta-testami stoi. Lecz nic dziwnego, mamy czas branżowych żniw. Tu zwracam Waszą uwagę na materiał dotyczący Mass Effecta: Andromedy, bo jako jedyni polscy przedstawiciele z branży „growej" byliśmy zaproszeni na event, gdzie graliśmy w tę produkcję. Poza masą godnych uwagi tekstów i trzema pełnymi wersjami gier przygotowaliśmy dla Was specjalny Kalendarz Gracza oraz dorzucamy kody do gry Warface. Mam nadzieję, że i w 2017 niejeden raz was mile zaskoczymy.

Miłej lektury, dobrej zabawy!
Jerzy Poprawa

POLECAMY

spikain: Strzelankowo się zrobiło w tym numerze, bo mamy recenzje dwóch różnych Call of Duty, Titanfalla 2 oraz singla w Battlefieldzie 1, więc spodziewam się, że niektórzy przeczytają je ciurkiem na samym początku. Natomiast miłośnicy lekkich obyczajów i używek znajdą coś dla siebie na stronie 88.

Papkin: Polecam wszystkie teksty spikaina, który wielkim jest człowiekiem, autorem, co się zowie, przyjacielem doskonałym, jest bardzo zdolny, męski, fajny i w ogóle super! Niech żyje, niech żyje! (Przepraszam za poświęcenie mojego czasu antenowego na laurkę dla spikaina, ale jego niespodziewany awans sprawił, że trochę się go boję i muszę jakoś obłaskawić. A inna rzecz, że recenzja Paper Mario to fajne miejsce, by zacząć lekturę tego numeru).

gem: Sam się sobie dziwię, że to piszę, ale na waszym miejscu na pierwszy tekst w numerze wybrałbym nie reckę któregoś z tytułów wielkich i – jak się okazuje – rzeczywiście dobrych, ale... przegląd nadchodzących gier inspirowanych twórczością Howarda Phillipsa Lovecrafta. Szczególne uznanie należy się przy tym 9kier za to, że w swych studiach tej delikatnej materii wykroczyła poza bezpieczny krąg projektów znanych i uznanych, a ku nauce i przestrodze zgłębiła także bluźnierczą czeluść produkcji niezależnych. Szacun!

SPIS TREŚCI

CDA na FB

GRY

Info ... 004

W PRODUKCJI
Cyfrowe macki ... 016
Aquanox Deep Descent ... 020

JUŻ GRALIŚMY
Mass Effect: Andromeda ... 022
Gwint: Wiedźmińska gra karciana ... 026
Expeditions: Viking ... 027
Outlast 2 ... 028
Gravity Rush 2 ... 029
Steep ... 030
Lost Ember ... 031
Everspace ... 032

RECENZJE
Call of Duty: Infinite Warfare ... 034
Call of Duty: Modern Warfare Remastered ... 040
Aragami ... 042
Sid Meier's Civilization VI ... 044
Dark Souls III: Ashes of Ariandel ... 048
Lego Harry Potter Collection ... 049
Dragon Ball: Xenoverse 2 ... 050
Titanfall 2 ... 052
Owlboy ... 056
Duke Nukem 3D: 20th Anniversary... ... 057
Virginia ... 058
Moon Hunters ... 059
Rive ... 059
Hitman ... 060
Skylanders Imaginators ... 061
Ride 2 ... 062
The Silver Case ... 063
WWE 2K17 ... 064
Blue Revolver ... 065
Wheels of Aurelia ... 065
Edge of Twilight ... 066
Endless Legend: Tempest ... 067
The Elder Scrolls V: Skyrim SE ... 067
Five Nights At Freddy's: Sister... ... 068
Dragon Quest Builders ... 069
Battlefield 1 ... 070
Rise of the Tomb Raider ... 071
Viking Squad ... 071
Paper Mario: Color Splash ... 072
WRC 6 ... 074
Lichtspeer ... 075
Clustertruck ... 075

GRY NA PS VR
Batman: Arkham VR ... 077
Rez Infinite ... 077
Thumper ... 077
DriveClub VR ... 078
RIGS: Mechanized Combat League ... 078
Until Down: Rush of Blood ... 078
Robinson: The Journey ... 079
EVE: Valkyrie ... 080
Alice VR ... 080
Battlezone VR ... 080

MOBILNE
Plants vs. Zombies Herces ... 082
Mini Metro ... 082
Severed ... 082
Azure Strike Gunvolt 2 ... 082

PUBLICYSTYKA
Niepospolite ruszenie ... 084
Sex, drugs & hiszpański ... 088
Przeżyłem Metzena! ... 089
Kto od kogo? ... 090
„Wkręceni" piraci ... 092
Lara, której już nie ma ... 093
Dekada PlaySation 3 ... 094
Szpile ... 130

TECHNOLOGIE

Info ... 102

MEGAKONFIGURATOR
Desktopy i laptopy do grania ... 108

TESTY
MSI GeForce GTX 1050 OC ... 114
Palit GeForce GTX 1050 Ti StormX ... 114
Palit GeForce GTX 1060 3 GB ... 115
Sony PlayStation 4 Slim ... 115
Klawiatura Modecom Volcano Gamer ... 116
Klawiatura Kingston HyperX Alloy FPS ... 116
Mysz Logitech G403 Prodigy ... 116
E-czytnik Kindle 8 ... 118
Plecak Targus Strike ... 118
PlayStation VR ... 119

TRENDY
Nintendo Switch – wszystko, co wiadomo o nowej konsoli ... 120

INNE

Na Luzie ... 098
Action Redaction ... 122
Zawartość DVD ... 126
Prenumerata ... 129

INDEKS GIER

Alice VR ... 080
Aquanox Deep Descent ... 020
Aragami ... 042
Asylum ... 017
At the Mountains of Madness ... 018
Azure Strike Gunvolt 2 ... 082
Batman: Arkham VR ... 077
Battlefield 1 ... 070
Battlezone VR ... 080
Blue Revolver ... 065
Call of Chthulhu ... 019
Call of Duty: Infinite Warfare ... 034
Call of Duty: Modern Warfare Remastered ... 040
Call of R'lyeh ... 020
Clustertruck ... 075
Conarium ... 017
Dark Souls III: Ashes of Ariandel ... 048
Diary of Arthur Gilman, The ... 020
Dragon Ball: Xenoverse 2 ... 050
Dragon Quest Builders ... 069
DriveClub VR ... 078
Duke Nukem 3D: 20th Anniversary ... 057
Edge of Twilight ... 066
Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition, The ... 067
Endless Legend: Tempest ... 067
EVE: Valkyrie ... 080
Everspace ... 032
Expeditions: Viking ... 027
Five Nights At Freddy's: Sister Location ... 068
Gibbous: A Chthulhu Adventure ... 018
Gravity Rush 2 ... 029
Gwint: Wiedźmińska gra karciana ... 026
Hitman ... 060
Inframon: The Old Darkness ... 017
Lego Harry Potter Collection ... 049
Lichtspeer ... 075
Lost Ember ... 031
Lovecraft Tales ... 018
Mass Effect: Andromeda ... 022
Mini Metro ... 082
Miskatonic, The ... 017
Moons of Madness ... 020
Outlast 2 ... 028
Overwatch ... 090
Owlboy ... 056
Paladins ... 090
Paper Mario: Color Splash ... 072
Place for the Unwilling, A ... 017
Plants vs. Zombies Heroes ... 082
Rez Infinite ... 077
Ride 2 ... 062
RIGS: Mechanized Combat League ... 078
Rise of the Tomb Raider ... 071
Rive ... 059
Robinson: The Journey ... 079
Severed ... 082
Shrouded Isle, The ... 017
Sid Meier's Civilization VI ... 044
Silver Case, The ... 063
Sinking City, The ... 019
Skylanders Imaginators ... 061
Spanish for Everyone ... 088
Steep ... 030
Stygian: Reign of the Old Ones ... 016
Thumper ... 077
Titanfall 2 ... 052
Tomb Raider ... 093
Until Down: Rush of Blood ... 078
Viking Squad ... 071
Virginia ... 058
Moon Hunters ... 059
What Remains of Edith Finch ... 018
Wheels of Aurelia ... 065
WRC 6 ... 074
WWE 2K17 ... 064

KOLEJNY NUMER MAGAZYNU UKAŻE SIĘ 13.12.2016

JESIEŃ PEŁNA IMPREZ

Czuwali: **enki, gem, Papkin**

Pod względem imprez jesień to jeden z najgorętszych okresów w branży gier. A że nie można być wszędzie – poniżej PGA, Warsaw Games Week i BlizzCon w pigułce.

POZNAŃ GAME ARENA 2016

PODAŻAJĄC kolejny rok z rzędu na PGA, obawiałem się, że jedenasta już edycja imprezy nie zaskoczy mnie niczym nowym poza następnym rekordem upakowania statystycznych fanów gier na jednym metrze kwadratowym. Jak miło czasem się mylić. Tegoroczna odsłona imprezy rozłożyła się na sześć (nie licząc budynków przeznaczonych na Game Industry Conference oraz po raz drugi towarzyszące PGA wydarzenie Stars4Fans) pawilonów, a zaanektowana na potrzeby targów obszerna „piątka" mogłaby w sobie pomieścić cztery mniejsze. Choć wciąż dało się znaleźć miejsca, w których przeciśnięcie się przez tłum zgromadzony przy scenach graniczyło z cudem, ogólne „rozprężenie" imprezy znacznie zwiększyło komfort zwiedzania. Bez tego nie dałoby rady tych 71 tysięcy graczy (bo taką liczbą chwalą się organizatorzy) gdzie pomieścić.

Topografia imprezy w czytelny sposób podzieliła atrakcje, wśród których można było znaleźć prezentacje gier dużych i średnich wydawców; przeciekawe stoiska twórców niezależnych; kramy ze znacznie przecenionym sprzętem gamingowym oraz gadżetami, a także strefy „wolnego" grania i turniejowe (rywalizowano m.in. w LoL-u, Hearthstonie, CS-ie, Fifie i Tekkenie) oraz robiące niemałe wrażenie sceny e-sportowe. W kilku miejscach orzeźwiający zapach spalenizny sygnalizował obecność w okolicy baru z pizzą, zapiekankami i kucharzami pracującymi na cztery ręce. Było zatem i swojsko, i świeżo, a każdy mógł znaleźć coś dla siebie. Nawet jeśli były to ciche sale konferencyjne pawilonu 15, gdzie twórcy gier dzielili się w ramach prelekcji swoimi doświadczeniami developerskimi.

Z mojego osobistego punktu widzenia – gościa, który z „dużych" rzeczy ograł już, co mógł – najciekawsza znów okazała się Strefa Niezależnych Twórców Gier, czyli cały wypakowany niewielkimi stoiskami pawilon 7. Tę fantastyczną wylęgarnię młodych firm, gier i talentów znad Wisły zauważyła w tym roku również prasa zagraniczna. Zwiedzający zaś mieli okazję porozmawiać twarzą w twarz z twórcami i dowiedzieć się, jak wygląda dziś robienie gier od kuchni. W przyszłym roku liczę na dwa pawilony dla indyków! ***[enki]***

WARSAW GAMES WEEK

OSTATNIA edycja umocniła zdobyte przed rokiem pozycje. Warszawskie targi w pełni zasługują na nazwanie ich „małym Gamescomem", zwłaszcza że sporo fragmentów rozgrywki przywleczono wprost z Kolonii.

Najjaśniej świeciła w tym roku VR-owa gwiazda, bo też impreza zbiegła się w czasie z premierą gogli Sony. Na miejscu dało się pograć w RIGS, Batmana, fragment Robinson: The Journey oraz demo siódmego Residenta (na marginesie – wyjątkowo paskudnego, z pikselami wielkości ziaren kaszy. W dodatku woniało Amnesią czy inną Penumbrą). Rękawicę podjął Ubisoft, przywożąc ze sobą pecetowe Eagle Flight (absolutna rewelacja) i Star Trek: The Bridge Crew (jeszcze nie rewelacja, stąd niedługo później przełożono premierę). Tytułów nie-VR-owych, ale zasługujących na wzmiankę było istne zatrzęsienie: od South Parka i Steepa, przez snajpera, a nawet dwóch (Ghost Warrior 3, Elite 4), po Gwinta, który w warunkach polowych sprawdza się rewelacyjnie, stąd do ogromnego stoiska Redów uciekałem często i z ochotą.

W przeciwieństwie do innych imprez Warsaw Games Week kładzie nacisk nie na wykłady developerów, spotkania z jutuberami czy zmagania e-sportowe (choć turniejów, na przykład w siódmego Tekkena i Uncharted 4, nie brakowało), ale na możliwość sprawdzenia nowych tytułów w akcji. Największym sukcesem WGW A.D. 2016 był fakt, że organizatorzy przyciągnęli więcej wystawców i więcej produkcji, a w konsekwencji: więcej luda. Konkretniej: 24,3 tysiąca – jest to wynik o 5 tysięcy lepszy, niż zanotowała edycja debiutancka. Zasłużenie. Z ręką na sercu – na żadnej z branżowych imprez nie bawiłem się równie pysznie jak w hali EXPO XXI. ***[Papkin]***

BLIZZCON 2016

TEGOROCZNY BlizzCon – największe święto fanów wszystkiego, co Blizzard – miał być nadzwyczajny. To właśnie w 2016 roku przecież zbiegły się trzy wielkie jubileusze: 25 lat samego Blizzarda, 20 lat Diablo, 10. odsłona samego konwentu. Rzeczywistość jednak mogła jedynie rozczarować wszystkich oczekujących czegoś nadzwyczajnego. Jedyną faktyczną niespodzianką było ogłoszenie powrotu do macierzy jednego z ojców założycieli firmy – Allena Adhama. Nie pojawiły się natomiast żadne nowe marki Blizzarda, a plany rozwoju już istniejących są następujące:

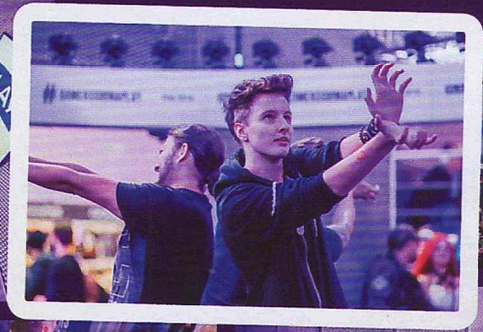
- w Diablo III w styczniu uaktywniony zostanie tryb retro wskrzeszający całe Diablo I wraz z ruchem tylko w ośmiu kierunkach, stosownymi filtrami graficznymi, beznadziejnymi dziś animacjami i „blaszanym" dźwiękiem, w drugiej połowie roku pojawi się zaś nowa-stara klasa (nekromanta) i nowe strefy – The Shrouded Moors i Temple of the Firstborn;
- w Hearthstonie w grudniu zawita czwarty dodatek – Mean Streets of Gadgetzan (Ciemne zaułki Gadżetonu);
- w Heroes of the Storm odrodzi się poległy niedawno w WoW-ie król Varian, jak również, uwaga, pan Molten Core – Ragnaros – i pojawi nowa mapa, Blackheart's Revenge;
- do Overwatcha najpewniej jeszcze w tym roku trafi(ła?) przeciekana od pół roku Sombra, dodane zostaną nowe mapy – Ekopunkt Antarktyda i Oaza – jak również nowy tryb gry Salon Gier, w przyszłym roku zaś ruszyć ma profesjonalna liga e-sportowa Overwatcha;
- w StarCrafcie II w listopadzie pojawi się nowy pakiet misji Novy; gry będzie uczyć się także googlowy DeepMind – sztuczna inteligencja, która rok temu pokonała mistrza GO w jego własnej grze;
- w World of Warcraft: Legion jakoś w 2017 pojawi się latanie na fantastycznie prezentujących się wierzchowcach klasowych, nowe podziemia – Cathedral of Eternal Night – i kolejny duży rajd, Tomb of Sargeras; w 7.3 zaś mamy po raz pierwszy w historii odwiedzić ojczystą planetę draenei – Argus.

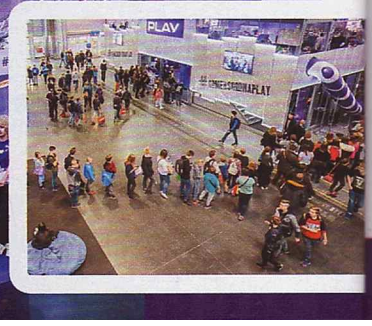
Ponadto w trakcie BlizzConu rozegrały się finały mistrzostw świata StarCrafta II, Heroes of the Storm, Hearthstone'a, Overwatcha i aren w World of Warcraft, a imprezę zamknął koncert „Weird Ala" Yankovica. ***[gem]***

GAMERS GONNA PLAY

Na tegoroczną edycję PGA operator sieci komórkowej Play,
oficjalny sponsor targów, przygotował masę atrakcji dla fanów gamingu.

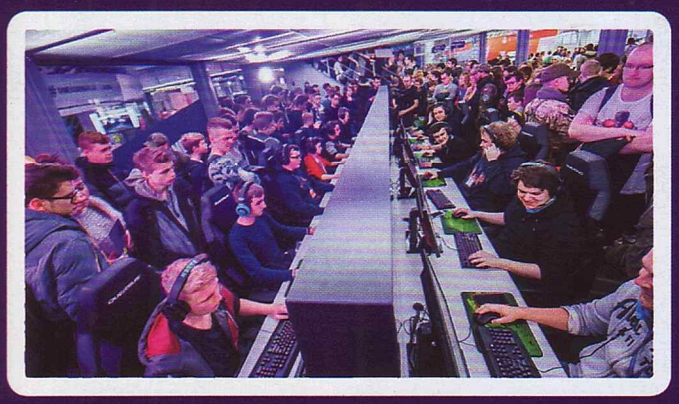
Odwiedzający mieli do dyspozycji imponującą, dwupiętrową strefę gracza o powierzchni 400 m^2, na którym czekało 12 stanowisk gamingowych, strefa VR, miejsce, gdzie każdy mógł odpocząć naładować telefon, a nawet Playowa zjeżdżalnia. W centralnym punkcie Strefy Play umieszczono specjalny podest, na którym można było uścisnąć dłoń i zgarnąć autograf ulubionego youtubera, a także zrobić niesamowite zdjęcie 360°.





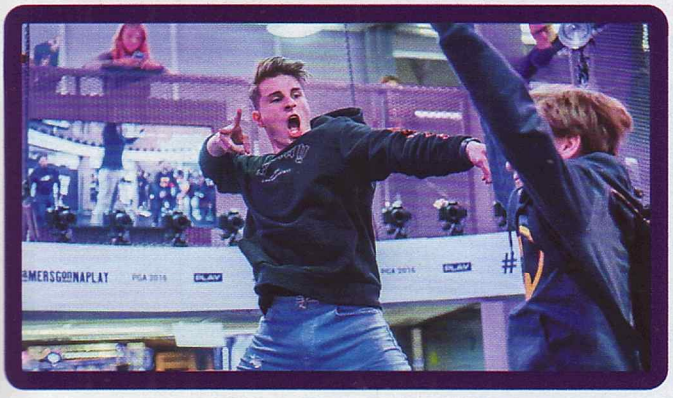
STREFA VR

Wirtualna rzeczywistość to już nie jest fantazja. W swojej strefie VR Play udostępnił brandowane doświadczenie VR 4D, czyli futurystyczne, podwieszane stanowiska z hełmami HTC Vive. Każdy chętny mógł wypróbować specjalnie przygotowaną na to wydarzenie grę Play Invaders, czyli połączenie tego, co najlepsze w grach FPS ze swobodnym lotem z prędkością rollercoastera.



STREFA GAMINGOWA

Dla tych, którzy chcieli pochwalić się swoimi umiejętnościami w rywalizacji po sieci przygotowano 12 stanowisk e-sportowych, na których można było pograć w Counter-Strike'a: Global Offensive i Overwatcha. Partnerem tej strefy był Fantasy Expo i marka Razer, która ufundowała nagrody dla najlepszych graczy.



GOŚCIE SPECJALNI

Jedną z największych atrakcji na całych targach była możliwość osobistego spotkania w strefie Play aż 11 najpopularniejszych youtuberów gamingowych: Rezigiusza, Izaka, JDąbrowskiego, Blowka, Mandzia, Naruciakia, Gimpera, Drollercastera, Kaiko, Isamu i Karolka. Do gamerów ustawiały się długie kolejki, a najwięksi szczęściarze mieli możliwość zagrania z nimi na stanowiskach gamingowych.

Co z użytkownikami Desury?

BIZ W 2015 twórcy narzekali, że włodarze platformy Desura nie wypłacają im pieniędzy. Po jakimś czasie padła, zostawiając na lodzie tych, którzy wpakowali gotówkę w zakup gier. Teraz, wykupiona przez Oneplay, ma powrócić w 2017, ale nie wiadomo, co ze straconymi kontami.

www.desura.com

CD Projekt zabezpiecza udziały

BIZ 29 listopada udziałowcy CD Projektu będą debatować nad zmianą statutu i wykupieniem własnych akcji na kwotę 250 mln zł. Celem tych działań wydaje się chęć umocnienia pozycji członków zarządu na wypadek, gdyby ktoś chciał przejąć firmę, podkupując akcje.

www.cdprojekt.com

W co możesz zagrać na PS4 Pro

BIZ Premiera PS4 Pro nastąpiła już po wysyłce CDA do druku. Listę 39 tytułów, jakie miały skorzystać z dobrodziejstw podkręconej konsoli, znajdziecie pod linkiem poniżej. Do końca roku dołączy do nich jeszcze 45 produkcji, a później gry wydane przez Sony w 2017 i następnych latach.

www.skroc.pl/ps4pro

Tyranny już dostępne

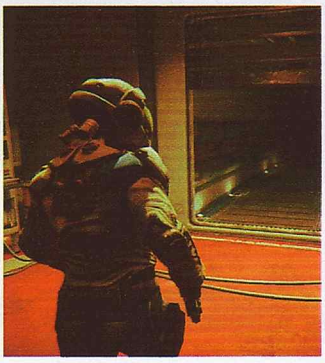
PC Niespodziewanie ogłoszono datę premiery Tyranny – przypadła na 10 listopada – i kiedy to czytasz, najnowsze RPG Obsidianu powinno być już w sprzedaży. W Polsce zadebiutowało w czterech wersjach (jednej tradycyjnej oraz trzech cyfrowych).

www.tyrannygame.com

Finding Paradise

PC Pełnoprawny sequel wzruszającego interaktywnego filmu To the Moon, Finding Paradise oficjalnie zapowiedziany na początku roku, doczekał się daty premiery – tytuł wyjdzie latem 2017. W nowej grze Freebird Games znani z To the Moon Eva i Neil – dwójka naukowców, których praca polega na spełnianiu marzeń umierających osób poprzez nadpisywanie ich wspomnień – dostaną pod opiekę nowego pacjenta, Colina. Trzymamy kciuki za to, by całość okazała się choć w połowie tak dobra jak To the Moon i znacznie lepsza niż A Bird Story.

www.freebirdgames.com



Routine

PC Ten retrofuturystyczny pierwszoosobowy horror został zapowiedziany już w 2012, a ostatnim materiałem wideo był krótki fragment rozrywki z początku 2013 roku. Po latach ciszy Lunar Software opublikowało nowy zwiastun i wreszcie dostaliśmy datę premiery – marzec 2017.

www.routinegame.com

Swery65 opuszcza studio

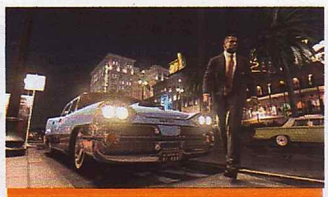
BIZ Hidetaka „Swery65" Suehiro – reżyser Deadly Premonition i D4: Dark Dreams Don't Die – opuścił studio Access Games. Był jednym z jego założycieli, a o odejściu zadecydowały problemy zdrowotne – mogąca prowadzić do śmierci hipoglikemia. Kilka dni wcześniej pochwalił się na Twitterze kozackim tatuażem.

www.twitter.com/Swery65

Aktorzy strajkują

BIZ Po dwóch latach bezowocnych rozmów z wydawcami gier aktorzy zrzeszeni w amerykańskim związku zawodowym SAG-AFTRA przystępują do oficjalnego strajku. Kością niezgody są przede wszystkim nieznajomość tytułu gry przed podpisaniem kontraktu, a także brak premii związanej z dobrą sprzedażą danej produkcji. Strajkujący (m.in. Jennifer Hale, David Hayter, Elias Toufexis i Ashly Burch) 21 października wstrzymali do odwołania pracę przy tworzeniu gier 11 developerów i wydawców.

www.sagaftra.org



4,5

miliona kopii Mafii III dostarczono do sklepów w ciągu pierwszego tygodnia od premiery. 2K zapewne zaciera ręce, a my czekamy, aż zdradzi, ile z tego rzeczywiście trafiło do graczy.

www.2k.com

Prototypy Bohemii

PC Bohemia Interactive uruchomiła własną wersję wczesnego dostępu. Bohemia Incubator to platforma, na której Czesi będą testować swoje nowe pomysły na gry, udostępniając ich wczesne wersje za darmo. Nie każdy inkubowany projekt doczeka się finalizacji. Na dobry początek znalazły się tam dwie produkcje tworzone przez małe zespoły wewnątrz studia. Project Argo to pomysł na „odhardkorzenie" Army i uczynienie z niej szybkiej taktycznej strzelanki 5 na 5. Ylands zaś to sandbox na kształt Minecrafta z dającymi się modyfikować zasadami rozgrywki.

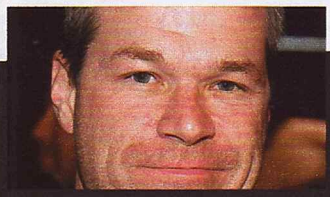
incubator.bistudio.com

Film

Nowy reżyser „Uncharted"

W filmie o przygodach Nathana Drake'a zmienił się reżyser. Sony Pictures będzie współpracować z Shawnem Levym, mającym w portfolio m.in. „Noc w muzeum", „Stranger Things" i „Gigantów ze stali". Minęły lata – film został oficjalnie zapowiedziany w 2009 roku! – a właściwa produkcja wciąż naprawdę nie ruszyła. Odkąd tytuł wypadł z kalendarza Sony, nie znamy daty premiery.

www.unchartedthegame.com



Uwe Boll na emeryturze

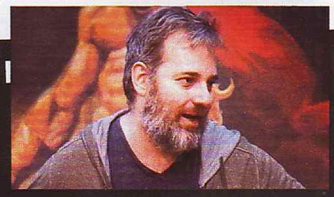
Uwe Boll wyreżyserował kinowe adaptacje Bloodrayne, Alone in the Dark, Far Cry'a, Postala i Dungeon Siege'a. Po kilku nominacjach doczekał się w końcu potrójnej Złotej Maliny w kategorii najgorszego reżysera. Teraz poinformował, że odchodzi na emeryturę, bo nie zarabia na filmach, a wręcz do nich dokłada. Tłumaczy to śmiercią branży, ale my i tak wiemy swoje.

www.twitter.com/uwebollraw

Crash Bandicoot w Skylanders Academy

Kultowy przedstawiciel rasy jamrajów (guglujemy!) wystąpił w jedenastym, przedostatnim odcinku netfliksowego serialu animowanego „Skylanders Academy", produkowanego przez Acivision Blizzard Studios. W „Crash Landing" dało się Crasha Bandicoota usłyszeć – po raz pierwszy w historii! – i okazało się, że mówi z australijskim akcentem.

www.skylanders.com



Nowość współtwórcy „Ricka i Morty'ego"

Dan Harmon, jeden z dwóch twórców „Ricka i Morty'ego" i ojciec serialu komediowego „Community", zapowiedział przeznaczony na YouTube Red, niezatytułowany jeszcze serial o grupce e-sportowców. Zostanie podzielony na sześć półgodzinnych odcinków i ma być „szczerym spojrzeniem na branżę e-sportową".

www.twitter.com/danharmon

MODECOM VOLCANO GAMING

UZBRAJAMY W TECHNOLOGIĘ

Odznaczeni w boju

Od: 129 zł

VOLCANO MC-GMX4

- nowoczesny sensor PixArt PMW3330
- 8 programowalnych przycisków
- pełne podświetlenie LED z palety 16 mln barw
- dedykowany software

Od: 329 zł

VOLCANO GAMER

- klawiatura mechaniczna
- pełny anti-ghosting
- demontowalny palmrest
- kontrola podświetlenia LED

Od: 219 zł

VOLCANO LANPARTY

- klawiatura mechaniczna
- kompaktowy rozmiar
- pełny anti-ghosting
- kontrola podświetlenia LED

www.modecom.pl

Wybrane nagrody dla produktów MODECOM Volcano

Evolve nie będzie ewoluować

PC Turtle Rock zakończyło prace nad Evolve. Oznacza to, że najprawdopodobniej nie pojawią się kolejne dodatki (chyba że 2K postanowi inaczej, w końcu to wydawca posiada prawa do marki), a co nawet ważniejsze – Evolve Stage 2, czyli free-to-playowa wersja gry, nie trafi na konsole.

www.evolvegame.com

The Tomorrow Children F2P

PS4 Chwilę po pełnoprawnej premierze The Tomorrow Children – coś, co Cross nazywa hipsterkomunistycznym survivalem – przeszło na model free-to-play. W grze pojawiły się mikrotransakcje oraz duże update'y i należy spodziewać się kolejnych.

www.q-games.com

Więcej dla prenumeratorów

CDA Prenumeratorzy dostali wraz z tym numerem coś ekstra – dodatkowe kody do Warface'a (warte 60 lub 160 zł w zależności od wybranej prenumeraty), ważne do końca roku. To nie pierwsza ani ostatnia sytuacja tego typu, więc zachęcamy do prenumerowania – da się też na tym oszczędzić.

www.cdaction.pl/prenumerata

Red Dead Redemption 2

PS4, XBO Szok i niedowierzanie! Po sześciu latach od premiery „jedynki", po sześciu latach domysłów i po sześciu latach wycieków Rockstar zapowiedział drugą część swojego kultowego sandboksa na Dzikim Zachodzie. Podobnie jak przy okazji pierwszej odsłony pecetowcy muszą obejść się smakiem. Śliczny, ale krótki „kinowy" zwiastun daje przedsmak tego, co tak porwało graczy w 2010 – rozległej, skąpanej w słońcu prerii, która tylko czeka na to, by odkrywać jej zakamarki. Na Facebooku Xboksa pojawiła się ponadto informacja o „multiplayerowym doświadczeniu" – czy będzie to coś pokroju GTA Online, czy klasycznej kooperacji, czy jeszcze coś innego, przekonamy się jesienią 2017.

www.rockstargames.com

Kto popełnił błąd?

BIZ Space sim No Man's Sky okazał się dla wielu wyczekujących go graczy olbrzymim rozczarowaniem, jednak kiedy na Twitterze developerów pojawił się wpis „No Man's Sky było błędem", w sieci zawrzało. Czy twórców naszła skrucha? Czy to celowy sabotaż? Czy PR się upił? Tweet zniknął z konta po 10 minutach. Pojawiły się głosy, że zostało ono zhakowane dzięki wyciekowi haseł z LinkedIn. Wkrótce do mediów trafiły maile od Seana Murraya, głównego projektanta gry, mówiące: „tweet był mój, ale ktoś z zespołu go usunął – nie radzimy sobie z tym wszystkim zbyt dobrze", co z kolei doprowadziło do podważania wiarygodności owych maili. W jednym z nich Murray miałby rzekomo zdradzić, że za akcję na Twitterze odpowiedzialny jest niezadowolony pracownik i „zajmują się tym wewnątrz firmy". Ostatecznie developer wystosował tweeta z informacją, że całe to zamieszanie jest efektem zhakowania kont.

www.twitter.com/hellogames

„No Man's Sky było błędem"
~ Tajemnicza Persona
na Twitterze Hello Games.

Smite Tactics

PC Jakimś cudem Hi-Rez udało się wedrzeć na mobowy rynek, na którym, wydawałoby się, wszystkie miejsca zajęte były przez bohaterów League of Legends i Doty 2 – zapewne dlatego, że Smite wprowadził do gatunku perspektywę zza pleców. Studio postanowiło pójść za ciosem i zapowiedziało nową grę osadzoną w tym samym uniwersum. Nadchodząca produkcja, Smite Tactics, to kolekcjonerska karcianko-turówka, w której będziesz dowodził znanymi ze Smite'a bogami (i ich wojskami), wykorzystując znane z Moby umiejętności. Hi-Rez obiecuje zróżnicowane jednostki, tryb rankingowy oraz rozgrywaną w singlu przygodę. Gra będzie napędzana Unreal Engine'em 4 i spodziewamy się taktycznego miksu pokroju Faerii lub Scrolls. Platform ani daty premiery nie zdradzono, ale PC to pewniak, bo wspomniano o klawiaturze i myszy. Grę da się też obsługiwać kontrolerem i niewykluczone, że Smite Tactics, podobnie jak sam Smite, wyjdzie również na konsole.

www.smitetactics.com

20

milionów graczy zarejestrowało się w Overwatchu do połowy października. Liczba jest oszałamiająca, biorąc pod uwagę to, że FPS Blizzarda zadebiutował w maju.

playoverwatch.com

NO MAN'S TWEET

Wystarczy bullshotów

BIZ Steam poinformował developerów, że nie będzie już akceptował artów koncepcyjnych czy podkręconych screenshotów (patrz: galeria z Horizon). Do sklepu Valve mają trafiać tylko te rzeczywiście przedstawiające rozgrywkę, ale brzmi to zbyt pięknie, by miało szansę się ziścić.

store.steampowered.com

Koniec United Front Games

BIZ Wprawdzie oficjalna informacja nie pojawiła się jeszcze na Facebooku ani Twitterze United Front Games, ale wygląda na to, że studio, które dało graczom Sleeping Dogs, zostało zamknięte. Nie wiadomo, jaki los czeka multiplayerowe grupowe mordobicie Smash+Grab.

www.unitedfrontgames.com

GALERIA

Horizon: Zero Dawn

PS4 O Exclusivie Sony pisaliśmy już wiele razy, ale jak tu nie pisać, kiedy pojawiają się nowe screeny i graczom opadają szczęki? Premiera 28 lutego.

www.guerrilla-games.com

Last Year w 2017...

PC Ten horror z asymetrycznym multi w założeniach przypomina Dead by Daylight – naprzeciw zabójcy staje grupka ocalałych. Tu będzie ich pięcioro i będą mogli się bronić. Twórcy z Elastic Games zapowiedzieli nowy tryb i zrobili to w Halloween – akcja gry również toczy się tego dnia, tylko w 1996 roku. Predator Mode pozwoli mordercy aktywować „niewidzialność" i szybko się przemieszczać, co umożliwi mu przygotowanie zasadzki. Będzie zastawiać pułapki (zapadnie w podłodze czy unieruchamiające wnyki) i dobijać pojedyncze ofiary. Premiera przesunęła się z listopada na 2017.

www.lastyearthegame.com

...i Piątek trzynastego też

PC, PS4, XBO Friday the 13th: The Game to, przypomnijmy, kolejny horror z asymetrycznym multiplayerem, w którym wcielasz się bądź w jednego z ocalałych, bądź w zabójcę – kultowego Jasona Voorheesa. On również został przeniesiony – na początek następnego roku. Opóźnienie związane jest z dodaniem kampanii singlowej offline, co jest jednak wytłumaczeniem odrobinę pozbawionym sensu, gdyż tryb ten pojawi się dopiero latem. Beta wciąż ma zadebiutować w tym roku.

www.f13game.com

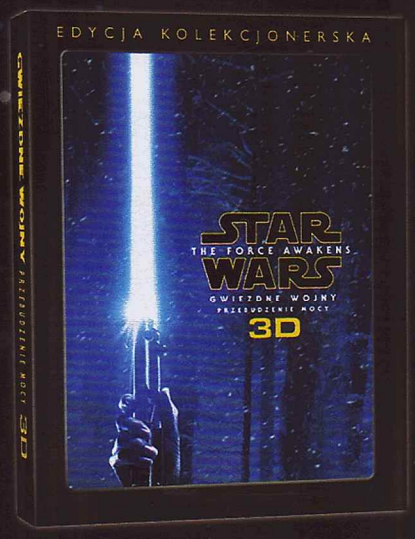
Nowość twórców Podróży

BIZ Twórcy Podróży i Flower – studio thatgamecompany – wrzucili na Twittera grafiki mające zajawić nową produkcję. Nie wiadomo o niej wiele poza tym, że będzie to gra „o dawaniu". Lakoniczny opis na nowopowstałym twitterowym koncie mówi, że niezatytułowany jeszcze projekt będzie multiplayerowy i multiplatformowy, a udźwiękowieniem zajmie się Vincent Diamante, ojciec ścieżek dźwiękowych m.in. Flower i Skullgirls.

www.twitter.com/thatnextgame

REKLAMA

STAR WARS
THE FORCE AWAKENS
GWIEZDNE WOJNY
PRZEBUDZENIE MOCY
3D



Edycja Kolekcjonerska
zawiera film w wersji 3D i 2D
oraz dodatki w wersji rozszerzonej

© 2016 & TM Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved.

Dostępne w sklepach: SATURN MediaMarkt

REKLAMA

The Last Journey
PC Przyklepany na Greenlighcie drobiazg twórców opisywanego na stronie obok Symmetry – gra eksploracyjna, w której latasz stateczkiem po dwuwymiarowym, proceduralnie generowanym, pikselowym kosmosie. Zbieraj zasoby, zwiedzaj asteroidy i planety, rozwijaj swój wehikuł.
www.facebook.com/thelastjourney

Kursk
PC PS4 XBO Jujubee pokazało na PGA ten sam fragment przygodowo-survivalowego Kursk co na Gamescomie – z początkiem katastrofy i QTE. Twórcy obiecują zróżnicowaną rozgrywkę i ścieżkę dźwiękową przygotowaną przez kompozytora muzyki do Dzikiego Gonu, Mikołaja Stroińskiego.
www.kurskthegame.com

POLSKA NIEZALEŻNA

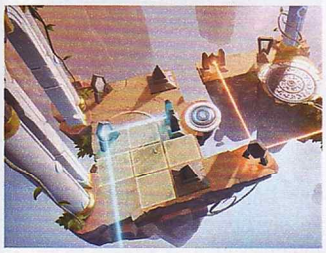
Ma chętkę na drób: **9kier**

Spędziłam większość tegorocznego PGA w strefie z grami niezależnymi. Amerykanie mają swoje Święto Dziękczynienia, ale i u nas indyki rosną, aż miło. Niektóre spożyjemy już niebawem!

Galeria

Archaica: Path of Light

PC Prześliczna gra logiczna dwuosobowego krakowskiego studia Two Mammoths przeszła przez Greenlighta i miała zadebiutować w ostatnim kwartale 2016, ale teraz twórcy mówią o początku przyszłego roku. Trudno tu uciec od skojarzeń z The Talos Principle, ale koncepcyjnie tytuł bardziej przypomina The Witness, bo i tu znajdziesz dziesiątki wariacji na temat jednej zagadki. Będziesz przesuwał lustra i odbijał lasery w taki sposób, aby przechodziły przez wszystkie kryształy. Fabuła podąży śladami dawnej cywilizacji.
www.twomammoths.com



Serial Cleaner

PC Twórcy Red Game Without a Great Name, iFun4All, przywieźli na PGA wczesną wersję Serial Cleanera. W tej dwuwymiarowej, niepoważnej, obserwowanej z góry skradance, dostępnej zresztą w steamowym wczesnym dostępie, gracz wciela się w sprzątacza spod ciemnej gwiazdy. Kradnie zwłoki i inne dowody zbrodni oskryptowanym policjantom sprzed nosa, po czym zanosi je do samochodu, sprząta też krew i ukrywa się przed ewentualnym pościgiem.
www.ifun4all.com

Realpolitiks

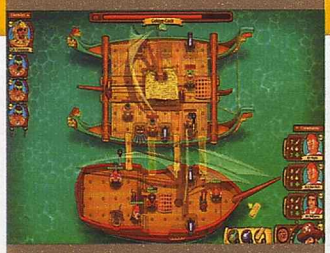
PC Strategia twórców Kurska, w której skalę mikro ograniczono do minimum, osadzi cię w roli lidera jednego z państw świata. Będziesz podejmował ważkie decyzje polityczne i gospodarcze, reagował na historyczne i fikcyjne wydarzenia na świecie, wchodził w koalicje z innymi krajami i wysyłał do nich szpiegów. Nie zabraknie oczywiście ekspansji terytorialnej i możliwości – jeśli tylko nie przeraża cię wizja nuklearnej zimy – zrzucania bomb atomowych. Rzecz dla fanów suwaków i strategii pokroju Europy Universalis.
www.jujubee.pl

Beat Cop

PC Bezapelacyjnie najlepsza rzecz, jaką ogrywałam na PGA. W dwuwymiarowej singlowej grze Pixel Crow wcielasz się w byłego detektywa wrobionego w morderstwo, rozpoczynającego nową pracę – jako glina – na jednej z nowojorskich ulic. Uczysz się fachu. Wystawiasz mandaty hipisom parkującym na krzywego kolorowymi vanami, sprawdzasz tablice rejestracyjne, a w międzyczasie poznajesz okolicę. Odwiedzasz Włochów z pobliskiej pizzerii, witasz się z podejrzaną ekspedientką w sklepie z biżuterią, a od czasu do czasu odpowiadasz na jakieś wezwanie i np. zakuwasz złodzieja w kajdanki. Beat Cop przypomina Papers, Please zarówno w kwestii pikselowej grafiki, jak i samej struktury rozgrywki – zabawa podzielona jest na poszczególne dni i po każdym z nich następuje podsumowanie tego, co udało, a czego nie udało ci się zrobić w określonym czasie. Całość utrzymana jest w klimacie starych filmów policyjnych z lat 80. (ten zakrwawiony pączek – nie było lepszego logo w historii wszechświata!), naturalne, zabawne dialogi czytałam z niekłamaną przyjemnością i jestem bardzo ciekawa tego, jak rozwinie się nieliniowa, oferująca różne zakończenia opowieść, którą zaledwie napoczęłam. Byle do wiosny, bo wtedy Beat Cop, wydany zresztą przez 11bit studios, trafi do sprzedaży.
www.beatcopgame.com

Scythe: Digital Edition

BIZ W następnym roku ukaże się wierna gradaptacja planszówki Scythe. Podobnie jak pierwowzór będzie osadzona na sielankowych, wyrwanych z lat 20. europejskich polach, po których kroczą mechy – zgodnie z wizją artysty Jakuba Różalskiego. Należy spodziewać się turowej rozgrywki na zbudowanej z heksów mapie oraz walki, w której dużą rolę odegra „wejście w ciemno" – konieczność poświęcania jednostek i amunicji bez wiedzy, ile wystawia przeciwnik. Gra kończy się, gdy któryś z uczestników zbierze odpowiednią liczbę gwiazdek (przyznawanych w różnych dziedzinach, np. za pierwsze wygrane bitwy), ale przelicznik punktowy, zależny m.in. od popularności, sprawia, że nie zawsze warto gnać do końca. Developerzy obiecują klasyczne i lokalne multi oraz starcia z AI.
www.scythedigitaledition.com



Aye Captain

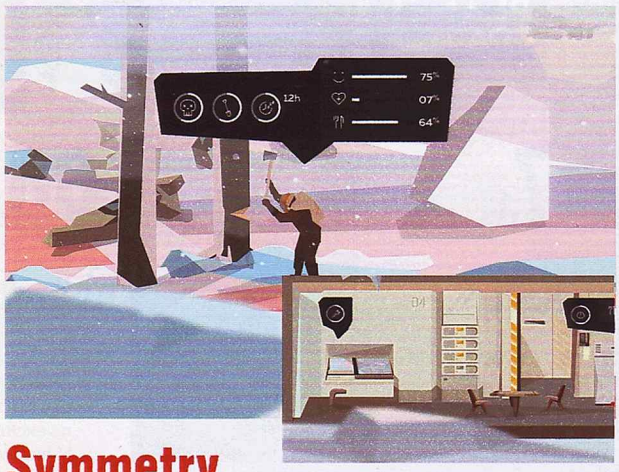
PC Przeuroczy roguelike, który ma być czymś w rodzaju FTL: Faster Than Light, tyle że na morzu. W króciutkim buildzie z PGA mój stateczek płynął samodzielnie, eksplorując okolicę, aż w końcu trafiał na nieprzyjazną łajbę i zaczynała się walka – z możliwością abordażu lub bez. Zarządzałam czteroosobową załogą (w czasie rzeczywistym, ale z aktywną pauzą), którą przypisywałam do poszczególnych dział, a kiedy armata była gotowa do strzału, wskazywałam docelowy obszar. W ten sposób mogłam pozbawiać życia wrogich piratów, ale szło to bardzo powolutku – bardziej opłacało się robić dziury w pokładzie i liczyć na to, że AI ruszy je łatać. W finalnej wersji gry spodziewaj się zróżnicowanego arsenału, różnych portów i spotkań oraz możliwości rekrutowania załogi.

facebook.com/AyeCaptainGame

Stray

PC Twórcy 60 Seconds! – Robot Gentleman – zapowiedzieli nowy tytuł. Stray to growa powieść drogi – bazująca na eksploracji platformówka, w której wcielisz się w psa. Całość ma trochę przypominać Inside i wyjść na PC oraz konsole.

www.robotgentleman.com



Symmetry

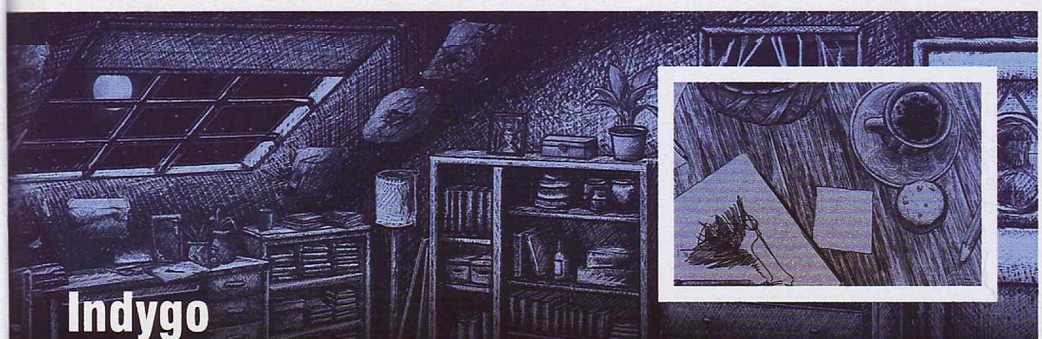
PC W tym powolnym dwuwymiarowym survivalu dostajesz do ogarnięcia ekipę, która ocalała z katastrofy statku kosmicznego (to losowa trójka z większej grupy) i chciałaby wydostać się z zimnej, niegościnnej planety. Rozgrywka polega na zarządzaniu poszczególnymi członkami zespołu i dbaniu o ich potrzeby. Ktoś może rąbać drewno, dzięki czemu napali się w kominku, ktoś inny przygotowywać jedzenie (co smutne, i u mnie, i u enkiego to kobieta była domyślnie wyspecjalizowana w tej czynności), odpoczywać, pogłębiać umiejętności albo zbierać kosmiczne odpady. Te ostatnie służą do wznoszenia i rozwijania budowli oraz sprzętów. Sleepless Clinic obiecuje trudne decyzje (co zrobić ze zwłokami, zakopać czy zjeść?), a także poznawanie tytułowej symetrii, którą można się zarazić i wpływać tym samym negatywnie na okolicę. Premiera w II kwartale 2017 na PC „i konsolach".

www.symmetry-game.com

Badass Hero

PC PS4 XBO Strzelanko-platformówka, w której wcielasz się w postać z komiksu. Strzelasz z luf zróżnicowanej broni, rzucasz granaty, korzystasz z umiejętności specjalnych, np. zamrażania, i robisz wślizgi. Konieczność zbierania tuszu z wypadających wrogów – tym więcej, im lepszy kombos – zachęca do agresywnego stylu gry. Poziomy są generowane proceduralnie, przedmioty przepadają w momencie śmierci, ale do dyspozycji gracza pozostają wtedy talenty rozdzielone między trzy drzewka rozwoju. Awesome Games Studio obiecuje ok. 40 bossów i trzy światy. Premiera w 2017.

www.badasshero.com



Indygo

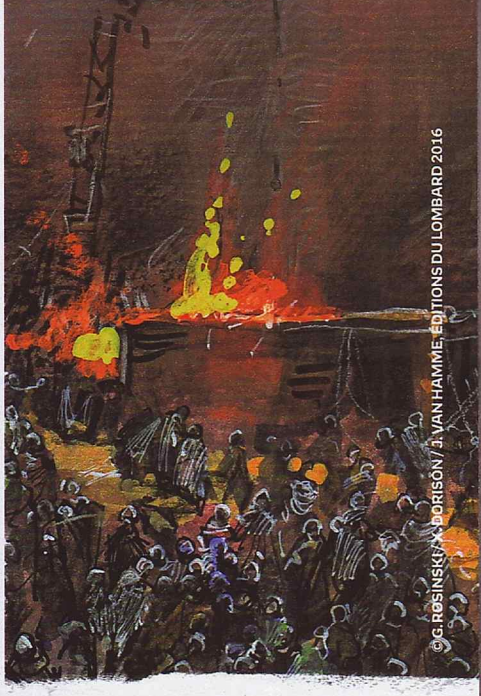
PC Przy stoisku Pigmentum Games miałam okazję ograć fragment Indygo – dwuwymiarowej przygodówki próbującej przedstawić to, jak może wyglądać życie osoby z depresją. Akcja ma się rozgrywać w jednym pomieszczeniu – pokoju cierpiącego na tę chorobę malarza, który od trzech miesięcy nie wychodzi z pracowni i koresponduje z otoczeniem za pomocą listów. Rozgrywka polega na wybieraniu odpowiednich kwestii, które wpłyną na zakończenie, a także wchodzeniu w interakcje z pokojem, często na modłę znaną z gatunku hidden object. Ekipa chciałaby wydać grę 23 lutego, w Ogólnopolskim Dniu Walki z Depresją.

facebook.com/IndygoGame

REKLAMA

NOWY TOM!

W oblężonym przez krzyżowców mieście Bag Dadh Thorgal stoczy ostateczną walkę o duszę Aniela.

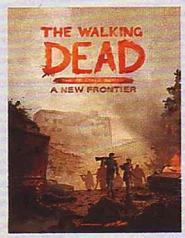


©G.ROSIŃSKI, X. DORISON / J. VAN HAMME, EDITIONS DU LOMBARD 2016

empik
EGMONT

REKLAMA

JUŻ NA DNIACH



The Walking Dead: A New Frontier (przygodowa)

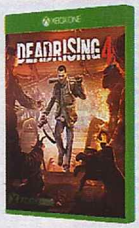
PC, PS3, PS4, X360, XBO Wszyscy wiedzą, że w branży gier wciąż jest za mało zombiaków...

15.11

Planet Coaster (tycoon)

PC Porównywać wczesne wersje RollerCoaster Tycoon World i Planet Coastera to jak zestawić dziecięce bazgroły z freskami z Kaplicy Sykstyńskiej. 9kier przebiera nogami!

17.11



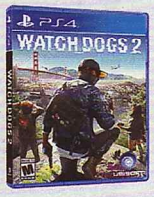
Dead Rising 4 (akcja)

PC, XBO ...więc Capcom Vancouver odpowiada na palącą potrzebę graczy.

29.11

Watch Dogs 2 (akcja)

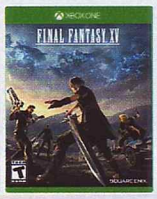
PC, PS4, XBO Tym razem nie w Chicago, lecz w San Francisco, i nie w skórze znanego z „jedynki" Aidena Pearce'a, lecz Marcusa Hollowaya.



06.11

Final Fantasy XV (RPG)

PS4, XBO Kolejna część kultowego jRPG-a kazała nam na siebie czekać dwa miesiące dłużej, niż początkowo zapowiadano, i mamy nadzieję, że było warto.



07.11

The Last Guardian (akcja)

PS4 Choć zapowiedziano go w 2009 roku, powstawał przez 9 lat. Czy warto było czekać na exclusive reżysera Ico i Shadow of the Colossus?

LISTA PREMIER

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
LISTOPAD	
15 Deponia (przygodowa)	PS4
15 Walking Dead, The: A New Frontier (przygodowa)	PC, PS3, PS4, X360, XBO
15 Watch Dogs 2 (akcja)	PC, PS4, XBO
16 Uncharted Remastered (akcja)	PS4
16 Uncharted 2 Remastered (akcja)	PS4
16 Uncharted 3 Remastered (akcja)	PS4
17 Planet Coaster (tycoon)	PC
22 Amnesia Collection (survival horror)	PS4
22 Darksiders: Warmastered Edition (hack 'n' slash)	PS4, XBO, Wii U
23 Pokémon Sun & Moon (RPG)	3DS
29 Crew, The: Calling All Units (wyścigi)	PC, PS4, XBO
29 Darksiders: Warmastered Edition (hack 'n' slash)	PC
29 Final Fantasy XV (RPG)	PS4, XBO
Don't Chat With Strangers (horror)	PC
GRUDZIEŃ	
01 The Dwarves (akcja/RPG)	PC, PS4, XBO
02 Steep (sportowa)	PC, PS4, XBO
02 Super Mario Maker (edytor/platformowa)	3DS
06 Dead Rising 4 (akcja)	PC, XBO
06 Shadow Tactics: Blades of... (RTS/taktyczna)	PC
07 Last Guardian, The (akcja)	PS4
09 Space Hulk: Deathwing (FPS)	PC, PS4, XBO
20 Eagle Flight (akcja)	PC, PS4
IV KWARTAŁ	
Aer (przygodowa)	PC, PS4, XBO
Dropzone (RTS)	PC
Elder Scrolls, The: Legends (karcianka)	PC, iOS
Forest of Sleep (przygodowa)	PC, And, iOS
Frozen Synapse 2 (taktyczna)	PC
Hellblade: Senua's Sacrifice (akcja)	PC, PS4

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
LawBreakers (FPS)	PC
Let it Die (hack'n'slash)	PS4
Mirage: Arcane Warfare (FPS/akcja)	PC
Oxygen Not Included (strategiczna)	PC
Stardew Valley (symulator farmy/RPG)	PS4, XBO, Wii U
SW: Battlefront Rogue One: X-Wing VR... (akcja)	PS VR
What Remains of Edith Finch (przygodowa)	PS4
Wild Eight, The (survival)	PC
STYCZEŃ 2017	
10 Night in the Woods (przygodowa/platformowa)	PC
20 Gravity Rush 2 (akcja)	PS4
23 Nier: Automata (akcja/RPG)	PC, PS4
24 Kingdom Hearts HD 2.8 Final... (akcja/RPG)	PS4
24 Resident Evil VII: Biohazard (survival horror)	PC, PS4, XBO
24 Yakuza 0 (akcja/przygodowa)	PS4
27 Sniper: Ghost Warrior 3 (FPS)	PC, PS4, XBO
27 Tales of Berseria (akcja/RPG)	PC, PS4
Dragon Quest VIII (RPG)	3DS
Skylar & Plux: Adventure on... (platformowa)	PC, PS4, XBO
South Park: The Fractured But Whole (RPG)	PC, PS4, XBO
Thimbleweed Park (przygodowa)	PC, XBO, And, iOS
Warhammer 40,000: Sanctus Reach (taktyczna)	PC
Zero Escape: The Nonary Games (przygodowa)	PC, PS4, PSV
LUTY	
09 Nioh (akcja/RPG)	PS4
14 For Honor (akcja)	PC, PS4, XBO
14 Persona 5 (RPG)	PS3, PS4
14 Sniper Elite 4 (FPS)	PC, PS4, XBO
21 Halo Wars 2 (RTS)	PC, XBO
23 Indygo (przygodowa)	PC
28 Horizon: Zero Dawn (akcja)	PS4

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
Shrouded Isle, The (strategiczna)	PC
Tsioque (przygodowa)	PC
MARZEC	
07 Ghost Recon: Wildlands (akcja)	PC, PS4, XBO
14 Star Trek: Bridge Crew (symulator)	PC, PS4
Place for the Unwilling, A (przygodowa)	PC
Routine (survival horror)	PC
Visage (survival horror)	PC, PS4, XBO
I KWARTAŁ	
Birthdays the Beginning (sandbox)	PC, PS4
Blackwood Crossing (eksploracyjna)	PC, PS4, XBO
Brutal (roguelike)	PC
Conarium (survival horror)	PC., PS4, XBO
Danganronpa 1•2 Reload (visual novel)	PS4
Darkest Dungeon: The Crimson Court (taktyczna)	PC, PS4, PSV
Expeditions: Viking (taktyczna/RPG)	PC
Far (survival)	PC, XBO
Friday the 13th: The Game (akcja/survival horror)	PC, PS4, XBO
Hand of Fate 2 (akcja/karcianka)	PC
Hex, The (przygodowa)	PC
Inner Chains (FPS)	PC, PS4, XBO
Outlast 2 (survival horror)	PC, PS4, XBO
Redout (wyścigi)	PS4, XBO
Sea of Thieves (akcja)	PC, XBO
Signal From Tölva, The (FPS)	PC
Silver Case, The (visual novel)	PS4
Strafe (FPS)	PC
Syberia III (przygodowa)	PC
Tekken 7 (bijatyka)	PC, PS4, XBO
Torment: Tides of Numenera (RPG)	PC, PS4, XBO
Yooka-Laylee (platformowa)	PC, PS4, XBO, Wii U

Dział info przygotowali: 9kier, enki, gem, Papkin

Cyfrowe macki

Wpisuje „tentacles" w Google'u: **9kier**

Fani H. P. Lovecrafta mają się z czego cieszyć, bo po raczej chudych latach nastąpił wysyp zapowiedzi gier inspirowanych Wielkimi Przedwiecznymi. Nie wątpię, że niektóre z nich okażą się lepsze niż literatura rzeczonego pisarza.

H. P. LOVECRAFT

Ten amerykański pisarz grozy, żyjący na przełomie XIX i XX wieku, zasłynął szeregiem powieści i opowiadań budujących tzw. mitologię Cthulhu. Lovecraft stworzył uniwersum zamieszkane przez Wielkich Przedwiecznych – pradawne i, jeśli spojrzy się na to z perspektywy ludzkiej, niewyobrażalnie potężne istoty, które niegdyś rządziły Ziemią, a teraz znajdują się w stanie głębokiego snu. Najbardziej znanym opowiadaniem autora jest „Zew Cthulhu" z 1926 roku, ale być może kojarzysz również „Widmo nad Innsmouth" czy „Koszmar w Dunwich", a także powieść „W górach szaleństwa". Uniwersum Lovecrafta zainspirowało tysiące innych twórców, w związku z czym Wielcy Przedwieczni i ich pomioty występują w tej czy innej formie w dziesiątkach filmów, gier i książek.

STYGIAN: REIGN OF THE OLD ONES

PC | RPG/taktyczna | listopad 2017 | Cultic Games | stygianthegame.com

NIE WIEM jak ty, ale ja nie mogę oderwać wzroku od tych ślicznych, niesamowicie klimatycznych dwuwymiarowych lokacji. Po przeczytaniu informacji o grze wcale nie jestem natomiast zdziwiona, że tureckie studio zebrało na Kickstarterze 74 tysiące euro, choć liczyło na 55.

Głęboko osadzony w lovecraftowej mitologii i Nowej Anglii lat 20. Stygian: Reign of the Old Ones **to mój prywatny faworyt w wyścigu o serca miłośników Wielkich Przedwiecznych**. To nastawiony na narrację pełnokrwisty **drużynowy erpeg**, którego twórcy wydają się naprawdę łapać, dlaczego autor z Providence zdobył taką popularność – jest tu sporo elementów, które odróżniają produkcję od typowych „dajmy macki, jakąś walkę z Cthulhu i reklamujmy grę jako lovecraftową".

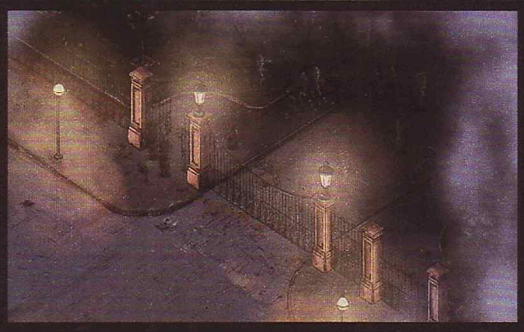
Przede wszystkim **bohaterowie będą tracić poczytalność za każdym razem, gdy doświadczą czegoś, czego nie są w stanie sensownie wytłumaczyć**. Podobna sytuacja może nastąpić, jeśli zaczną parać się czarną magią, bo też za rzucenie każdego zaklęcia trzeba będzie zapłacić bądź to zdrowiem psychicznym lub fizycznym, bądź to statystykami, bądź to moralnością. Postacie będą odzyskiwać poczytalność na różne sposoby w zależności od wyznawanej filozofii życiowej, a poziom szaleństwa wpłynie na dostępne kwestie dialogowe. Turowa walka ze zróżnicowanymi kreaturami – od ghulopodobnych stworów żywiących się poległymi pobratymcami po insektoidy potrafiące namieszać komuś w głowie i zmusić go do działania wbrew jego woli – będzie nieodłącznym elementem zabawy, ale dla własnego dobra najlepiej jak najszybciej się z niej wycofać.

Potwierdzono osiem archetypów bohaterów, które wpłyną na specjalne zdolności (detektyw z większym prawdopodobieństwem odnajdzie ukryte przedmioty, żołnierz popełni mniej krytycznych błędów w trakcie walki, członek Sekretnego Stowarzyszenia będzie bardziej odporny na efekty zaklęć, przestępca ukradnie więcej itp.) oraz zadecydują o tym, w jakich z 12 umiejętności da się osiągnąć prawdziwe mistrzostwo. Dodaj do tego dziwacznych towarzyszy (wskrzeszony żołnierz poległy w czasie pierwszej wojny światowej czy kot wyposażony w paranormalne moce), crafting, questy i postacie poboczne nawiązujące do literatury Lovecrafta, możliwość pojawienia się tytułu na konsolach oraz inspiracje w rodzaju starych Falloutów, Tormenta i Heroesów, a wyjdzie z tego zabójcza mieszanka.

THE SHROUDED ISLE

PC | strategiczna | luty 2017 | J. Kim, E. Lahaie i inni | kitfoxgames.com

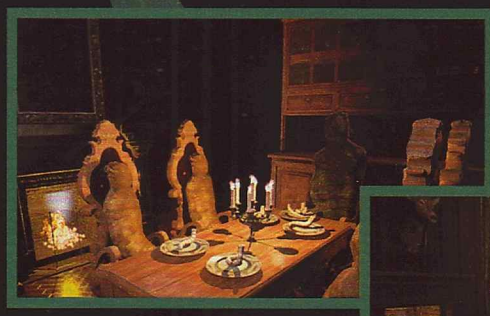
PROSTY i naprawdę świetny pomysł – chyba najlepszy w tym zestawieniu – który wykiełkował na Ludum Dare 33. W turowym The Shrouded Isle przydzielasz przedstawicielom poszczególnych rodzin różne zadania, jak zbieranie żywności czy budowa schronień, a oprócz tego **regularnie poświęcasz kogoś mrocznym bogom, by zapewnić bezpieczeństwo reszcie obywateli**. Pięć rodzin walczących o władzę, proceduralnie generowani wieśniacy i ich relacje, a także klimatyczna oprawa graficzna i różne zakończenia.



A PLACE FOR THE UNWILLING

PC | przygodowa | marzec 2017 | AlPixel Games | alpixelgames.com

HISZPAŃSKIE studio ma do zaoferowania inspirowaną Pathologic nieliniową przygodówkę w otwartym świecie, w którym **wydarzenia rozgrywają się niezależnie od tego, czy ktoś je obserwuje**. Wcielisz się w kupca, który spędza kolejne dni w zamglonym mieście, mając do dyspozycji ograniczoną ilość czasu. Będziesz wchodził w interakcje z 18 oskryptowanymi mieszkańcami (każdy z nich ma swój rozkład dnia i własne cele do zrealizowania), handlował i na inne sposoby korzystał z przedmiotów, ale nie spodziewaj się klasycznego point'n'clicka, bo też nie będzie żadnego głównego celu, do jakiego zmierza postać. Twoje działania odcisną jednak piętno na mrocznym miejscu. Z czasem zorientujesz się, że w tajemniczym, pełnym wędrujących cieni mieście czai się jakieś zło.



INFRAMON: THE OLD DARKNESS

PC | logiczna/przygodowa | I kwartał 2017 | Drop of Pixel | dropofpixel.com

VR-OWY horror studia Drop of Pixel trafił na Greenlighta w październiku i nie zdążył jeszcze z niego wyjść, ale obstawiam, że to tylko kwestia czasu. Inframon nawiązuje do idei escape roomów, w których masz godzinę na to, by wydostać się z pomieszczenia. Również tutaj **jedno podejście będzie trwało 60 minut – jeśli graczowi nie uda się rozwiązać zagadki i uciec, zginie**. Developerzy twierdzą, że gry nie da się przejść za pierwszym czy drugim razem. To, czy przeczytasz kilka notek, czy wszystkie, albo to, który przedmiot podniesiesz, zdefiniuje np. pojawienie się nowych obiektów, a sposób, w jaki grasz, zaowocuje dotarciem do jednego z różnych zakończeń. Rozgrywka ma zawierać elementy gry akcji i survivalu.

THE MISKATONIC

PC | visual novel | data premiery nieznana | Rapscallion Games | themiskatonicgame.tumblr.com

TO DZIWNE połączenie scrollowanej visual novel i okraszonej zagadkami środowiskowymi przygodówki to lovecraftowa parodia. W grze wcielisz się w Charlotte LeStrange, która eksploruje uniwersytet pełen cudacznych uczniów, strzela do potworności z wielkiego shotguna i drażni je na inne sposoby, po czym przywozi z wojaży kolejne mroczne artefakty. Tytuł miał ukazać się we wrześniu, ale nic z tego nie wyszło.

ASYLUM

PC | przygodowa | „najprawdopodobniej" 2017 | Senscape | blog.senscape.io

NA TEN horror rozpisany na 15 godzin zabawy – inspirowany pisarstwem Lovecrafta, ale nie wiadomo, w jakim stopniu – zebrano prawie 120 tys. dolarów na Kickstarterze, tytuł przeszedł też przez Greenlight. Było to niestety 100 lat temu i nie wiadomo, na jakim etapie jest projekt. A szkoda, bo tytułowy ośrodek psychiatryczny miał być jednym z największych budynków w historii gier, z przeszło setką pomieszczeń.

CONARIUM

PC, PS4, XBO | przygodowa | I kwartał 2017 | Zoetrope Interactive | conariumgame.com

TYTUŁOWE conarium to urządzenie, za pomocą którego naukowcy z Miskatonic University pragną przekroczyć bariery świadomości, a w efekcie jeden z nich budzi się z amnezją na Antarktydzie. Wizje, wspomnienia i równoległe światy będą hulały na Unreal Enginie 4, a umieranie będzie częścią rozgrywki, pozwalającą na zwiedzanie dodatkowych lokacji na wyższym poziomie trudności.

WHAT REMAINS OF EDITH FINCH

PS4 | przygodowa | 2016 | Giant Sparrow | giantsparrow.com

NIE WIERZĘ w to, że ta pierwszoosobowa przygodówka ukaże się w tym roku, bo wydające grę Sony trąbiłoby o tym na prawo i lewo, a szkoda, bo czekam na nią od pierwszej zapowiedzi. Wśród inspiracji oprócz Lovecrafta znaleźli się również Edgar Allan Poe (polecam bardzo!), Neil Gaiman czy twórczość argentyńskiego pisarza Jorge Luisa Borgesa. What Remains of Edith Finch to zbiór mrocznych opowieści o przeklętej rodzinie Finchów, a każdy rozdział gry opowiada o tym, jak ginie jeden z jej członków. Historie osadzone w wiecznie niedokończonym domu i w różnych okresach, począwszy od początków XX wieku, dają twórcom – notabene autorom The Unfinished Swan – duże pole do popisu w kwestii estetycznej, projektowej i narracyjnej. Jedna z historii, The Hunger of Molly Finch, przywołuje postać 10-letniej dziewczynki, która w roku 1950 budzi się niesamowicie głodna, próbuje znaleźć coś do jedzenia, zaczyna fantazjować o tym, jak zmienia się w różne zwierzęta i – w skórze kota, sowy czy rekina – poluje na coraz większe istoty. Miejscami będzie więc bardzo surrealistycznie. Tytułowa bohaterka spróbuje dowiedzieć się, dlaczego, jako ostatnia przedstawicielka rodziny Finchów, wciąż żyje, ale obstawiam, że na końcu czeka ją spektakularna śmierć (byłoby jednak dobrze, gdyby najpierw zdążyła urodzić dziecko, żeby przedłużyć ród).

LOVECRAFT TALES

PC | przygodowa | data premiery nieznana | CVLT | cvltgames.com

POLSKI akcent w tym zestawieniu, bo też Lovecraft Tales to pomysł Sewera Hrehorowicza, który zapowiedział grę już dwa lata temu. Od tej pory zmienił się programista, a do późniejszego CVLT dołączyło kilka innych osób. Podczas ostatniej, drugiej zbiórki na Indiegogo udało się pozyskać więcej pieniędzy niż wcześniej, ale mimo to developerzy znowu ponieśli na tym polu sromotną klęskę. **Udostępnione demo (również w naszym języku) nie wygląda najlepiej** – odstrasza tragicznymi animacjami ruchu bohatera, niskobudżetową grafiką i amatorskim voice actingiem – **ale nie brakuje mu klimatu**, zwłaszcza gdy w grze robi się ciemno. Byłby to klasyczny dwuwymiarowy point'n'click z podnoszeniem przedmiotów i czytaniem karteczek (niektóre są naprawdę dobrze napisane!), gdyby nie **dwuwymiarowy otwarty świat**, którego eksploracja stanowi najważniejszy element rozgrywki. Dla leniwych jest szybka podróż, za którą płacisz upływem czasu. Zwiedzaniu opuszczonych chat i schodzeniu dróg towarzyszy naprawdę niezły mroczny ambient.

GIBBOUS: A CTHULHU ADVENTURE

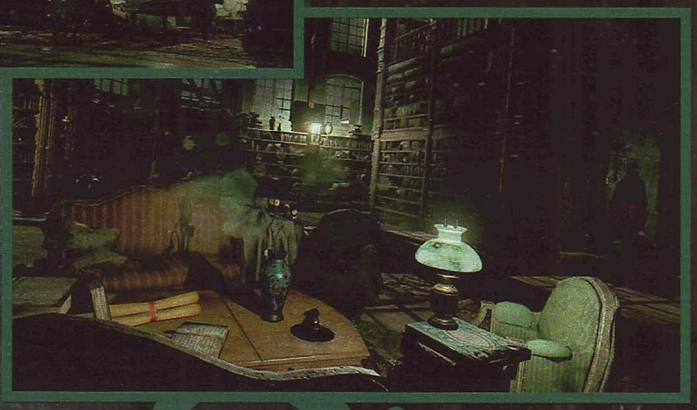
PC | przygodowa | maj 2017 | Stuck in Attic | gibbousgame.com

SIEDEMDZIESIĄT dwa rysunki – tyle wymaga jedna sekunda animacji. Efekt będzie jednak tego wart, bo **ten tradycyjny point'n'click przypomni graczom kultowe przygodówki LucasArts**. Na oprawę złożą się ręcznie rysowane tła i orkiestrowa ścieżka dźwiękowa. W przeciwieństwie do większości tytułów w tym zestawieniu ten będzie przepełniony humorem. W ręce pewnego bibliotekarza wpadł Necronomicon, za pomocą którego ten nauczył swojego kota ludzkiej mowy. Dodaj do tego prywatnego detektywa i będziesz miał trójkę bohaterów, w których wcielisz się w trakcie planowanej na 8-9 godzin zabawy. Zwiedzą oni mroczne Darkham, w którym nie zabraknie kultystów, niepokojących dziewczynek i ryboludzi.

AT THE MOUNTAINS OF MADNESS

PC | survival horror/przygodowa | data premiery nieznana | Team Clockworks | mountainsgame.wordpress.com

LUŹNA gradaptacja jednego z najsłynniejszych opowiadań Lovecrafta przenosi gracza do lat 30. i zamienia go w geologa przewodzącego ekspedycji na Antarktydzie. **Rozgrywka polega na pierwszoosobowej eksploracji i wykorzystywaniu umożliwiających przetrwanie przedmiotów** (baterie, puszki z jedzeniem, materiały wybuchowe itp.). Można sobie także postrzelać, ale całość, działającą na Unreal Enginie 4, da się przejść bez korzystania z broni palnej, skradając się. Wczesny dostęp nie przekonał do siebie użytkowników Steama (oceny są w większości negatywne), ale do właściwej premiery dużo się jeszcze może zmienić.



CALL OF CTHULHU

PC, PS4, XBO | RPG | 2017 | Cyanide Studio | callofcthulhu-game.com

POCZĄTKOWO, w 2014, Focus Home Interactive nawiązało współpracę z Frogwares, kojarzonym głównie z przygodowym Sherlockiem Holmesem, ale dwa lata później zadecydowało, że do wizji wydawcy bardziej pasuje Cyanide, twórcy Styksa i Blood Bowla. Ich Call of Cthulhu będzie erpegiem detektywistycznym, bazującym na kultowym „papierowym" systemie. Napędzany Unreal Engine'em 4, zaoferuje graczom półotwarte lokacje i plugawe pomioty. Akcja rozegra się na mrocznej wyspie, a zadaniem bohatera będzie rozwikłanie zagadki śmierci pewnej artystki oraz jej rodziny, a ostatecznie – powstrzymanie tytułowego Cthulhu przed przebudzeniem.

THE SINKING CITY

platformy nieznane | przygodowa | data premiery nieznana

Frogwares Game | frogwares.com

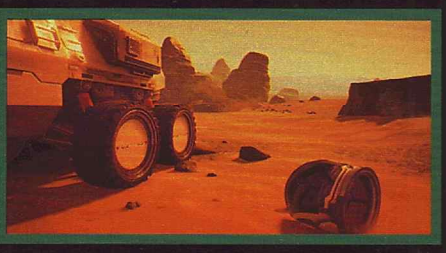
WPRAWDZIE Focus Home Interactive zrezygnowało z Frogwares na rzecz Cyanide, ale twórcy cyfrowego Sherlocka Holmesa (który zresztą też miał do czynienia z Wielkimi Przedwiecznymi – patrz: The Awakened) nie porzucili pomysłu na grę osadzoną w tej konwencji. The Sinking City to gra detektywistyczna w otwartym świecie Nowej Anglii lat 20., w dodatku – jeśli wierzyć developerom – większa niż wszystko, co do tej pory zrobiło studio. Udostępnione grafiki przemawiają do wyobraźni, ukazując tytułowe, częściowo zalane miasto – zrujnowaną bibliotekę, w której niemal czuć zapach gnijących, zmurszałych książek czy zbudowane naprędce kładki prowadzące od okna do okna. Szkoda tylko, że równocześnie sugerują, że **Frogwares zamierza odłożyć na bok subtelności i wykorzystać raczej prostackie elementy nieoddające głębi lovecraftowego mythosu**. Na jednej z grafik dżentelmen z jasną fedorą na głowie ciśnie więc do jednego z pradawnych bogów z broni palnej, na innej ktoś ucieka przed falą niosącą zgubę w postaci niszczycielskich macek. Mam nadzieję, że ostatecznie ktoś uświadomi Frogwares, że nie o dosłowną walkę ze stworami tu chodzi, tylko o walkę z tym, co reprezentują – szaleństwem i wszystkim tym, czego nie jest zdolny pojąć ludzki umysł.

CALL OF R'LYEH

PC | przygodowa | data premiery nieznana

Martin Kočišek | skroc.pl/callofrlyeh

TO CZESKI, hulający na CryEnginie drobiazg, który pomyślnie przeszedł przez Greenlight, ale jeszcze nie doczekał się premiery. Akcja Call of R'lyeh rozgrywa się... we śnie Cthulhu, ale prawdopodobnie nie będzie jej za wiele – to krótki tytuł bazujący na eksploracji. Aby uwolnić się z koszmaru, trzeba znaleźć dziesięć artefaktów, które przedstawią graczowi historię R'lyeh i Wielkich Przedwiecznych.



MOONS OF MADNESS

PC | horror | data premiery nieznana

Rock Pocket Games | moonsofmadness.com

O KSIĘŻYCACH szaleństwa nie wiadomo niestety za dużo. Rock Pocket Games zamierza połączyć lovecraftową konwencję z science fiction, a na screenach – ładniutkich! – prezentuje się toto jak klasyczna pierwszoosobowa gra akcji osadzona na Marsie. Pojawiła się sugestia, że zasiądziesz za sterami łazika, i choć Moons of Madness to horror w klimatach Somy, nie zabraknie w nim powiązanych z fabułą zagadek.

THE DIARY OF ARTHUR GILMAN

PC | przygodowa | data premiery nieznana

CounterCurrent Games | facebook.com/countercurrentgames

PAMIĘTNIK Arthura Gilmana będzie pierwszoosobowym horrorem, w którym da się dotrzeć do różnych zakończeń, wcześniej poznając tło fabularne za pomocą tradycyjnych przygodowych zagrań – karteczek, dialogów i zagadek środowiskowych. Tytuł powstaje na Unreal Enginie 4, a tworzy go studio mające na koncie Penumbrę: Necrologue, czyli mod do Amnezji.

- PRODUCENT: DIGITAL ARROW
- DATA WYDANIA: WIOSNA 2017
- MULTI: CO-OP DO 4 OSÓB, PVP
- WWW.AQUANOX.COM
- GATUNEK: SYMULATOR

AQUANOX DEEP DESCENT

Burzył się w szklance wody: **Papkin**

Rok 2001. Leszek Miller zostaje premierem, szkoły walą na „Quo Vadis", Liroy deklamuje w radiu, że „kochać(*) mu się chce", panie w średnim wieku wertują „S@motność w sieci". Ukazuje się Aquanox.

Ach, jak przyjemnie Kołysać się wśród fal...

Gdy szumi, szumi woda I płynie sobie w dal.

Cytowanie piosenki dla dzieci nie jest bezzasadne – gra wydaje się znacznie grzeczniejsza od poprzedniczek.

Fakt, że podmorski shooter otrząsnął się z dziedzictwa swojego praszczura – pełnokrwistego symulatora podmorskiej żeglugi Archimedean Dynasty – oferując w zamian arcade'ową akcję jedynie lekko zabarwioną rolplejowym rozwojem, przyjęto ambiwalentnie. Swą szczupłość Aquanox rekompensował rzetelnym co-opem, szybkim tempem i sugestywną wizją przyszłości, stojącą w rozkroku między dystopią, sennym koszmarem a... spaghetti westernem. Trzeba też oddać, że tytuł znakomicie testował moc obliczeniową debiutującego na rynku GeForce'a 3, a w podmorskich krajobrazach rzeczywiście dało się przepaść jak kamień w wodę.

Dwadzieścia tysięcy mil później

Reboot chce oddać hołd obu przodkom. Od tatusia Aquanoksa (oraz jego sequela, Revelation) gra podbierze dynamizm, od dziadka Archimedean Dynasty – kompleksowość. Każdy ze statków (projekty graficzne niektórych mają być inspirowane klasycznymi odsłonami) opisano kilkunastoma współczynnikami. Domorośli mechanicy otrzymają sposobność wymiany karoserii, oprogramowania czy silników, a nawet nie wspominam o dziesiątkach opcjonalnych modułów, jakie można będzie przytroczyć do okrętu! Naszego własnego Nautilusa uzbroimy w torpedy, broń biologiczną, miny i samonaprowadzające rakiety, w najlepszym wariancie mając na podorędziu aż sześć luf.

Twórcy nie przepędzili ostatniej piętnastolatki na modłach w klasztorze, stąd też **nacisk na względnie swobodną eksplorację** – otrzymamy dostęp nie do aren wielkości akwariów, ale do kilku dużych lokacji, i warto będzie wracać w odmęty już odwiedzone, bo wraz z rozwojem gry będziemy schodzić na coraz większe głębokości. Poza tym – jak przystało na konkurenta Subnautiki czy Depth – przeskanujemy otoczenie w poszukiwaniu szmelcu, który bądź spieniężymy, bądź wykorzystamy do napraw. A choć słowo „crafting" z ust developerów nie padło, to trudno sobie wyobrazić, by zlekceważyli oni dziejowego ducha.

Poskromienie złośnicy

Powróci czteroosobowy co-op (każdy z bohaterów ma mieć swoje miejsce w kampanii, a także otrzymywać niewielki bonus do kierowania konkretnym typem statku), uzupełniony przez tryby bardziej konfrontacyjne, w tym capture the flag i deathmatch (również drużynowy). **Swój branżowy comeback zaanonsował na okoliczność wodowania Kai Rosenkranz**, kompozytor odpowiedzialny za nutki, jakie słyszeliśmy w klasycznych Gothicach i pierwszym Risenie. Brzmi nieźle. Jak zresztą wszystkie z powyższych deklaracji. Ale mam wątpliwość. Aquanox gdzieś bowiem wytracił swój dawny styl graficzny, obecny chociażby w skasowanym The Angel's Tears (patrz: ramka). Oprawa na Unreal Enginie 4 jest niezła, ale jej dominantę stanowią błękity, a nie charakterystyczne dla serii zgniłe zielenie, żółcie i pomarańcze. Próżno też wypatrywać lovecraftowskich projektów podwodnych bestii (ba – najdziwniejszym, co da się dostrzec w toni, są... rekiny). Punkt wyjścia niby będzie ten sam: środowisko naturalne uległo degradacji, a zanieczyszczenia zagnały ludzkość głęboko w morskie odmęty. Ale oryginalna seria była niepokojącą zupą, w której pływali bezwzględni piraci i drapieżniki po setkach lat przywrócone do życia przez naukowców, a gdzieś ponad okrętami najemników rozgrywały się polityczne intrygi. Tego „brudu" nijak tu (jeszcze?) nie widać.

Prośba o wyspy szczęśliwe

Rok 2017. Leszek Miller dalej cieszy się polityczną emeryturą, Johnny Depp przypomina o sobie piątymi „Piratami z Karaibów", Bruce Springsteen rusza w trasę koncertową. Liroy bryluje w Sejmie. Ukazuje się Aquanox Deep Descent. Chwyci? Pewnie tak. Zachwyci? To zgłębimy wspólnie już wiosną. |CDA|

(*) To było dawno, mam prawo niedokładnie pamiętać tekst.

AquaNox: The Angel's Tears

Seria mogła złapać kolejny oddech nie za sprawą Digital Arrow, ale Massive Development, autorów klasycznych odsłon. Nad łzami anioła, rimejkiem AquaNox 2: Revelation, zapłakali jednak zarówno testerzy Sony (którzy nie chcieli wpuścić dziełka na PS2), jak i wydawca, który ukatrupił i grę, i odpowiedzialne za nią studio.

ALSEN.PL

KOMPUTERY MULTIMEDIA GAMING

PROFESJONALNY SERWIS KOMPUTERÓW I NOTEBOOKÓW

199 zł

Logitech MK520
Bezprzewodowy zestaw klawiatura i mysz

Komfort dla dłoni zapewnia pełnowymiarowa klawiatura z delikatnie zaokrąglonymi klawiszami i podpórką pod nadgarstki.
Konturowy kształt i miękkie uchwyty gumowe myszy umożliwiają płynne i dokładne działanie na niemal każdej powierzchni.
Połączenie bezprzewodowe Advanced 2,4 GHz o dużym zasięgu praktycznie eliminuje opóźnienia i zakłócenia.

Logitech C920
Kamera internetowa HD

Połączenia wideo w rozdzielczości Full HD 1080p (do 1920 x 1080 px), nagrywanie wideo w jakości Full HD (do 1920 x 1080 px), kompresja wideo H.264

329 zł

Logitech M705
Mysz bezprzewodowa

179 zł

Trzyletni czas pracy baterii i błyskawiczne przewijanie zapewniają pełną kontrolę. Dzięki laserowemu śledzeniu ruchów sterowanie kursorem jest płynne i szybkie. Kształt wyprofilowany dla osób praworęcznych.

Logitech Z333
Zestaw głośników Speaker System z subwooferem

Donośny dźwięk i potężne basy dla filmów, gier i muzyki. Wszechstronne opcje połączeń.

199 zł

Logitech M185
Mysz bezprzewodowa

Brak zakłóceń i opóźnień. Odbiornik bezprzewodowy USB zapewnia połączenie typu „plug and play".

59 zł

logitech

AOC GAMING

SERIA AGON monitory klasy premium dla graczy

NOWOŚĆ

AG241QX
z technologią Adaptive-Sync (zgodnej z FreeSync™ w zakresie 30-144 Hz)

1699 zł

Rozdzielczość	2560x1440@144Hz
Czas odpowiedzi	1 ms
Funkcje	technologia FlickerFree i Low Blue Light (redukcja zmęczenia oczu), tryb Shadow Control i Low Input Lag

+ regulacja wysokości i głośniki

AG241QG
z matrycą IPS i technologią NVIDIA G-SYNC eliminującą zrywanie i pomijanie klatek oraz opóźnienie sygnału wejściowego

2399 zł

Rozdzielczość	2560x1440@165Hz
Czas odpowiedzi	1 ms
Funkcje	technologia FlickerFree

+ regulacja wysokości i głośniki

DOSTAWA ZA DARMO DO 400 SKLEPÓW

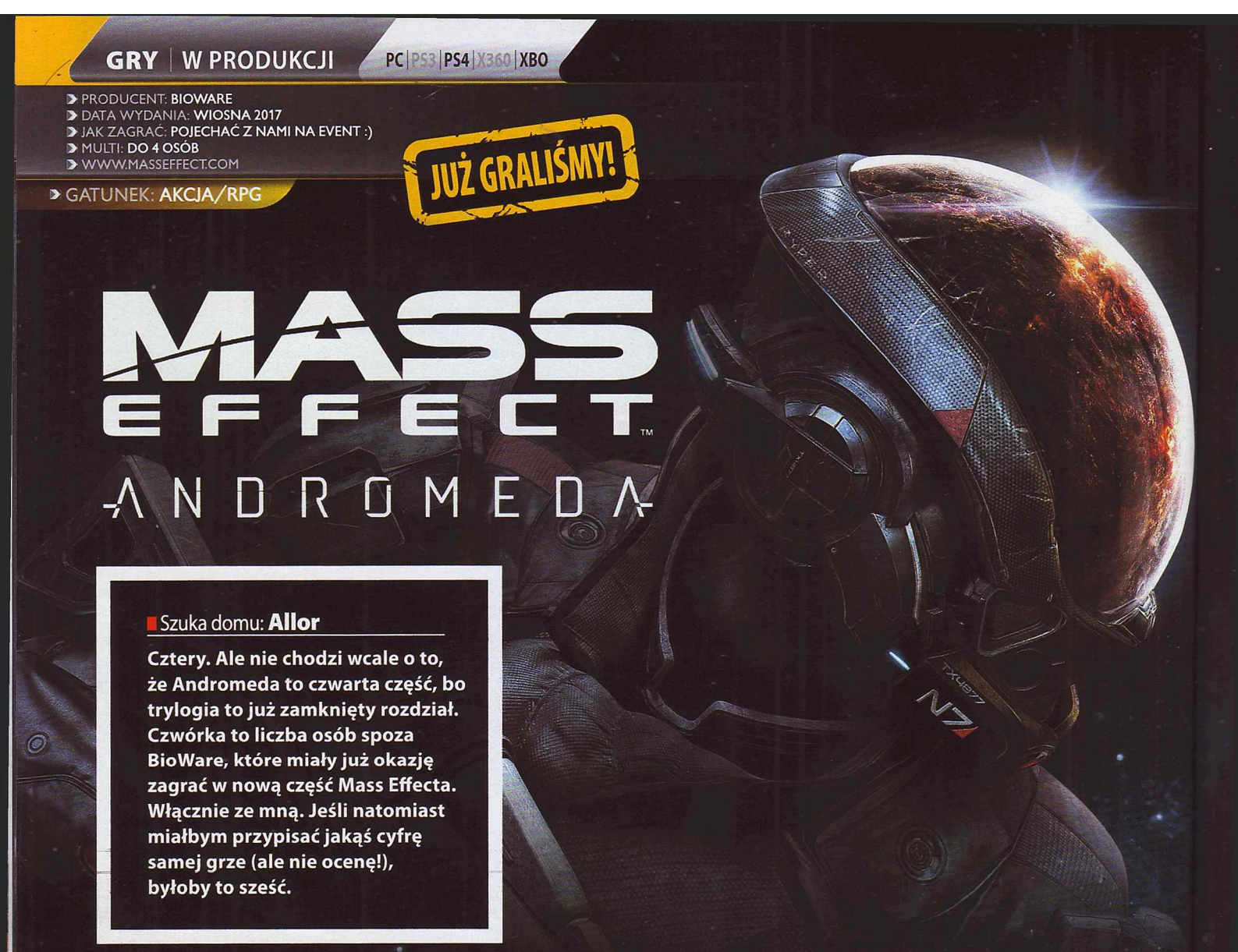
Ceny zawierają podatek VAT. Przedstawiona oferta cenowa ma charakter informacyjny, nie stanowi oferty handlowej w rozumieniu Art.66 par.1 Kodeksu Cywilnego. W przypadku zmiany kursu Euro i USD, cena może ulec zmianie.

www.alsen.pl/cdaction

- PRODUCENT: BIOWARE
- DATA WYDANIA: WIOSNA 2017
- JAK ZAGRAĆ: POJECHAĆ Z NAMI NA EVENT :)
- MULTI: DO 4 OSÓB
- WWW.MASSEFFECT.COM
- GATUNEK: AKCJA/RPG

JUŻ GRALIŚMY!

MASS EFFECT™ ANDROMEDA



Szuka domu: Allor

Cztery. Ale nie chodzi wcale o to, że Andromeda to czwarta część, bo trylogia to już zamknięty rozdział. Czwórka to liczba osób spoza BioWare, które miały już okazję zagrać w nową część Mass Effecta. Włącznie ze mną. Jeśli natomiast miałbym przypisać jakąś cyfrę samej grze (ale nie ocenę!), byłoby to sześć.

Andromeda to nowy start. Nadal tworzy ją BioWare, centrum dowodzenia przeniesiono jednak z kolebki firmy w Edmonton do oddziału w Montrealu, który odpowiadał za DLC oraz multi Mass Effecta 3. W Quebeku rezyduje obecnie ponad połowa wszystkich osób (ponad 200!) pracujących nad Andromedą. To o tyle ważne, że oddział ten powstał dopiero w 2009 roku (czyli pomiędzy premierami ME1 i ME2) i składa się głównie ze „świeżaków" spoglądających na wiele rzeczy inaczej niż branżowi weterani z centrali. Dzięki kamerkom wszyscy (prócz Montrealu i Edmonton w pracach bierze także udział oddział w Austin) pozostają wprawdzie w ciągłym kontakcie, ale nie zmienia to faktu, że to świeża krew ma większe znaczenie w MEA. Jakby tego było mało, dochodzą jeszcze zmiany technologiczne: przejście z Unreal Engine'u na Frostbite, a także pominięcie poprzedniej generacji konsol. A efekty?

Przygoda

W pierwszej kolejności mogłem je podziwiać w trybie single. Pad (od PlayStation 4) znajdował się wprawdzie w rękach człowieka z BioWare'u, ale w przypadku wersji pre-alfa nie jest to niczym dziwnym. Pokaz zaczął się od samego początku, od intra. W którym ani razu nie padły słowa „Żniwiarze" czy „zagłada". Wbrew wcześniejszym przeciekom (bazowały na wstępnej wersji scenariusza, który został już mocno zmieniony) **wyprawa do Andromedy nie jest więc bezpośrednio związana z wydarzeniami znanymi z oryginalnej trylogii.** Zamiast tego mamy (przynajmniej na pierwszy rzut oka) do czynienia ze zwykłą podróżą w nieznane. Znaczy – tak samo zwykłą, jak zwykła była kolonizacja Ameryk przez przybyszów z Europy, której uczestnicy w pełni świadomie wybrali bilet w jedną stronę. Tyle że kolonizatorzy w Andromedzie wyruszyli w podróż nie na pokładach żaglowców, lecz czterech wielkich, mieszczących po 100 000 mieszkańców kosmicznych arek.

Najważniejsze jednak, że nie zrobili tego dlatego, że stary świat miał za chwilę zginąć. Byli po prostu ciekawi, głodni wyzwań, chcieli uciec od przeszłości albo wszystko od nowa. W czasie rozmów twórcy nie chcieli się wdawać w szczegóły, podkreślając jednak, że znajomość wcześniejszych części nie będzie niezbędna. A że bez niej nie wiadomo, czym ci Żniwiarze są – to w intrze w ogóle nie są wspomniani. Nieobecność kosmicznych megakaraluchów zostanie jednak wyjaśniona w dalszej części gry. Tak przynajmniej nam obiecano.

Pobudka

Podróż do Andromedy trwała 600 lat, przy czym – jak wynika ze wspomnianego już intra – większość populacji spędziła je w hibernacji. Co ciekawe, o ile systemy „mrożące krew w żyłach" zostały przystosowane pod konkretne rasy (zaczynamy – ze względu na wybór bohaterów – na Hyperionie, czyli arce przynajmniej w znacznej części ludzkiej), to już załogi opiekujące się śpiochami podczas podróży są jak najbardziej wielorasowe. Wyprawa nie jest bowiem ograniczona do Ziemian – to wspólne przedsięwzięcie mieszkańców Drogi Mlecznej. Podczas prezentacji singla pokazano asari, salarian i krogan, w multi do wyboru byli natomiast jeszcze (ze starych ras) turianie. Nadal brakuje natomiast jakiejkolwiek wzmianki o quarianach – a twórcy nijak tego komentować nie chcieli.

Wracając jednak do intra: zaczyna się w momencie pobudki głównego bohatera. Trochę przedwczesnej, za to ściśle powiązanej z tajemniczym odkryciem i wyjącym na Hyperionie alarmem. A także wstrząsami i uszkodzeniami, przez które w dalszą podróż z dwójki rodzeństwa wyrusza tylko jedno, mimo iż obydwoje byli szkoleni na Pathfinderów, czyli zwiadowców. (Swoją drogą – choć oficjalnie głównym bohaterem jest siostra, wybrano akurat brata).

Powróci wiele znanych z trylogii broni, ale (opcjonalny) crafting pozwoli je bardzo mocno ulepszyć.

Jazda Nomadem ma być co najmniej przyjemna...

Nie zauważyłem niczego, co zaniepokoiło mnie jako fana serii...

Zwiadowca

Po intrze nastąpiło płynne przejście do pierwszej misji. Zwiadowczej, jakże by inaczej. Szczegółów zadania nie poznaliśmy (twórcy bardzo dbali, by z fabuły – nawet tej początkowej – zdradzić jak najmniej, za co jestem wdzięczny). Zaczęło się już na promie, który zmierzał w kierunku planety. Jakiejś. Plan, jakikolwiek by był, już na początku wziął jednak w łeb, bo prom dotarł na powierzchnię w wielu kawałkach i bez bohatera. Ten rzecz jasna przeżył, korzystając z nowego plecaka rakietowego oraz nanomaszyn, którymi udało mu się naprawić rozwalony wizjer. Żeby nie było – to wszystko widzieliśmy dzięki stworzonym na silniku gry sekwencjom filmowym, podczas których gracz za wiele do powiedzenia nie ma. Zostały jednak zmontowane bardzo dynamicznie, do tego można w ich trakcie dość swobodnie operować kamerą, więc na nudzenie się nie było czasu.

Potem była już jedynie pełna tajemnic planeta. Z dziwną florą, lewitującymi głazami, wyładowaniami elektrycznymi (swoją drogą świetne są nie tylko nowe postacie i obiekty 3D, ale również efekty specjalne, nawet tak typowe jak regeneracja tarcz), przepaściami, nad którymi trzeba było przelecieć przy pomocy plecaka, i surowcami, które dało się przebadać skanerem. A także Obcymi. Co ciekawe, w tym momencie można było wybrać, czy chce się do nich podejść pokojowo, czy od razu zaatakować (zadaniem oddziałów Pathfinder to wprawdzie przede wszystkim zwiadowcy, ale wszyscy mają pełne przeszkolenie wojskowe).

Żołnierz

Żeby było jasne: Andromedy nie będzie się dało przejść bez walki, to nie Deus Ex, tylko „RPG shooter". Oczywiście niektóre dialogi czy sytuacje będzie można rozwiązać na mniej krwawe sposoby, ale generalnie będzie jak w trylogii. **Nadal też pod kontrolę zostaną nam oddane maksymalnie dwie inne postacie naraz.** Różnice? Przede wszystkim znacznie większa dynamika starć. Co nie powinno dziwić, skoro za całą grę odpowiadają teraz ludzie, którzy w ME3 robili multi. Trzy najważniejsze zmiany to plecak rakietowy, automatyczne, niewymagające naciskania klawisza chowanie się za osłony oraz sprint, który zastąpił przewroty. Do tego dochodzą znacznie większy teatr działań i możliwość kombinowania z wysokością, na jakiej jesteśmy. A także bardzo sensowne podejście do balansu broni i mocy, które twórcy najpierw balansują w multi, a dopiero potem przenoszą do singla. Wyjątkiem będą (najpewniej) tylko snajperki, które różniły się także w trylogii, bo podczas mierzenia w singlu czas mógł zwalniać, a w multi – z oczywistych względów – nie.

Jeszcze ciekawiej było na misji gdzieś ze środka gry, na potrzeby której dodatkowo podpakowano postacie na maksymalny, 70 poziom (tak był przynajmniej opisany w cheat menu, z którego skorzystano). Bo po pierwsze gracz z drużyną nie byli sami: obok ramię w ramię walczył oddział przyjaznych NPC-ów. I choć działali całkiem autonomicznie, ich obecność sprawiła, że starcia stały się znacznie ciekawsze. Po drugie zaś przepakowane postacie pozwoliły także zaprezentować nowe ruchy, jak choćby połączenie latania ze strzelaniem czy szarżowanie z góry. Oczywiście zakończone znaną z „trójki" walką wręcz.

Odkrywca

Głównym bohaterem ostatniej z pokazanych misji była gorąca planeta oraz Mak... **Nomad. Czyli sześciokołowy pojazd zwiadowczy**, którym będziemy się mogli poruszać po powierzchni globów (ważne: nie będą one zbiorem osobnych lokacji, tylko jedną wielką, po której można się poruszać na tyle swobodnie, na ile będą pozwalały teren i plecak rakietowy). W porównaniu do swego pierwowzoru nie jest on – przynajmniej na początku – uzbrojony, więc jeśli napotkasz na jakieś niemiłe formy życia, których zechcesz się pozbyć, trzeba

Hm... skąd tutaj skalne trolle?

Brat czy siostra?

Fabuła w Andromedzie ma być znacznie bardziej osobista, stąd pomysł na rodzeństwo: Sarah i Scott Ryder, których będą grali odpowiednio Fryda Wolff i Tom Taylorson (równie mało znani co bohaterowie gry). Przy czym tym razem to kobieta będzie domyślną postacią. Wybór wpłynie na mniej więcej 10% gry, pozostałe 90% w obu przypadkach będzie takie samo. I jeszcze jedno: na liście płac znajduje się również bardziej znany Clancy Brown, wcielający się w rolę Aleca Rydera, czyli ojca, brakuje natomiast informacji o matce. Przypadek? Nie sądzę. ;)

Tempest i Nomad w całej krasie.

będzie z niego wysiąść. Co jednak ciekawe, jedno ze spotkań pokazanych podczas prezentacji było nie tylko całkowicie opcjonalne, ale przede wszystkim jego bohaterami były dwa walczące ze sobą oddziały. Dopiero gdy jeden z nich został pokonany, drugi miał czas, by zarejestrować obecność Pathfinderów. A następnie zaatakować ich.

A skoro już o planetach mowa: wszystkie są robione „ręcznie" (czytaj: zupełnie nie jak w No Man's Sky), nie na każdej jednak trzeba będzie wylądować. **Andromeda nie jest wprawdzie sandboksem, ale gracz dostanie do dyspozycji także masę zadań pobocznych**, które zbierać będzie można nie tylko w hubach, ale również podczas zwiedzania okolicy. W przypadku planet oznacza to tyle, że wykonanie najważniejszych zadań zająć ma średnio poniżej godziny, natomiast wymaksowanie ze dwie-trzy. Biorąc pod uwagę **pogłoski o tym, że liczba planet przekroczy setkę**, nie powinniśmy się dziwić, że teren gry ma być obszerniejszy niż wszystko, co dotychczas stworzyło BioWare!

Tempest (czyli odpowiednik Normandii) będzie siadał na powierzchni planet automatycznie, a te będą miały po jednym lądowisku, pełniącym zarazem funkcję lokalnego huba z questami. Jeśli zaś się danym miejscem znudzisz, będziesz mógł swój statek przywołać niezależnie od tego, gdzie się w danej chwili znajdujesz, oczywiście w granicach zdrowego rozsądku. A skoro już przy nim jesteśmy: **Tempest będzie znacznie mniejszy od Normandii**. Do tego stopnia, że zniknęły z niego – jako niepotrzebne – windy! Przybyło za to okien, dzięki czemu niemal z dowolnego miejsca na pokładzie widać, gdzie się akurat znajduje: czy orbituje wokół planety pełnej zieleni i wody, czy też np. czerwonego giganta. Bajer? Pewnie – ale jednocześnie świetna opcja, by na każdym kroku dyskretnie podkreślać, że to gra osadzona w kosmosie.

Naukowiec

Prócz eksploracji dużą rolę odgrywać mają też badania naukowe i crafting. Modyfikować będzie można nie tylko uzbrojenie, ale także Tempesta i Nomada. Szczegółów nie zdradzono, choć na pewno jedną ze związanych z tym aktywności będzie zbieranie surowców, również podczas przemierzania planet na własnych nogach. Dojdzie do tego oczywiście także skanowanie planet, które – przynajmniej na razie – mocno przypomina system znany z ME2. A odgłosy to już w ogóle są identyczne! *(Nieeeee! – dop. Smuggler)*. Tyle że zamiast strzelania wszędzie próbnikami część zadań wymagać ma lądowania i skorzystania z Nomada lub plecaków rakietowych. (By było jasne: pojazd też ma silniki rakietowe).

...za to widziałem sporo rzeczy, które mnie zachwyciły.

Co nie mniej ważne, **choć crafting będzie bardziej rozbudowany niż we wcześniejszych produkcjach BioWare'u, ma być również opcjonalny**. Jeśli kogoś zbieranie surowców znudzi (lub w ogólne nie wciągnie), grę ukończy i bez tego. *(Uffff – dop. Smuggler)*.

Bohater

W podobny sposób rozwiązane zostanie również levelowanie. Z jednej strony powrócą bowiem klasy, dzięki którym rozwój będzie można scedować na komputer, a ten tak wszystkim pokieruje, że na przykład infiltrator faktycznie będzie coraz lepszym „duchem". Z drugiej strony twórcy podkreślają, że **system ma być co najmniej równie rozbudowany co w Mass Effekcie 1** (bo to tę część postawiono sobie za wzór, jeśli chodzi o elementy RPG), więc jeśli ktoś będzie się chciał sam zająć rozdzielaniem punktów, ma się poczuć jak w raju.

System klas bazować będzie na tym znanym z trylogii, jednak jeśli chodzi o szczegóły (czyli umiejętności i moce), mamy się spodziewać wielu większych lub mniejszych zmian. Część z nich została wymuszona przez wprowadzenie plecaków rakietowych, pojawią się też takie zdolności, które nie mają bezpośredniego przełożenia na walkę, a wykorzystywane są np. podczas rozmów czy odkrywania nowych miejsc.

Drużyna

Wspominałem o tym, że walka bazuje na multi z ME3, system RPG na ME1, a co z ME2? Ano to, co było w tej części najlepsze – czyli **misje lojalnościowe**. Mają być bardziej rozbudowane i rzecz jasna nie będą się ograniczały do romansów. O ile te w ogóle się pojawią, bo oficjalnie jeszcze tego nie ogłoszono (ani tym bardziej nie pokazano). Za to zgodnie z obietnicami część takich misji ma mieć znacznie lżejszy niż w ME2 klimat. W końcu mamy do czynienia z osobami młodymi, którym jeszcze fiu-bździu w głowie, a do tego nie trzeba

MULTI

W ME1 i ME2 nie było go wcale, w ME3 doszedł co-op. Niby opcjonalny, ale miał wpływ na zakończenie singla. Postacie rozwijało się jednak oddzielnie na nieco innych zasadach, osobno zdobywało wyposażenie, walczyło na innych mapach. Najważniejsze jednak, że co-op był nadspodziewanie dobry i żył jeszcze wiele miesięcy po premierze, kiedy to kolejne fale wrogów rozwalało się już tylko dla własnej przyjemności.

W MEA multi powraca – i jest jeszcze lepsze! Pierwsza sprawa to sterowanie: kwestia automatycznego chowania się za osłonami może budzić kontrowersje, ale w praktyce już teraz system działa na tyle sprawnie, że po paru minutach stało się ono dla mnie oczywistą oczywistością. Podobnie jak plecak rakietowy, pozwalający na walkę w pionie, oraz sprint, który zastępuje przewroty. Dzięki nim walka zyskała na dynamice, w czym zresztą pomaga fakt, że wrogowie mają teraz więcej narzędzi do wykurzania gracza zza osłon, bo do granatów (tak na marginesie: dodano im bardzo fajny holograficzny wskaźnik zasięgu rażenia, widać więc dokładnie, czy i jak daleko trzeba od nich uciekać) doszły choćby umiejętności zmieniające podłoże w morze ognia. Poza tym atakować można też z góry, więc osłony nie są już aż tak skuteczne. Świetną sprawą jest również szarża, którą dysponują niektóre postacie: wykorzystuje ona plecak lub bionikę i pozwala poruszać się także w pionie.

Dzięki temu w Andromedzie walka w multi jest bardziej dynamiczna, a także płynniejsza niż w ME3. Wystarczyło parę chwil, by się oswoić z nowościami, tak bardzo są one naturalne. W każdym razie o ile gra się przy pomocy myszy, a wcześniej miało do czynienia z jakimkolwiek shooterem TPP. Dwóch konsolowców z mojej grupy wybrało jednak pada i szło im gorzej. Trudno jednak powiedzieć, czy to ze względu na sterowanie (jest ponoć – w wersji padowej – na etapie ciągłych eksperymentów, więc wydaje się to całkiem możliwe), czy też umiejętności i ogólnie problemów z padami w grach promujących precyzję.

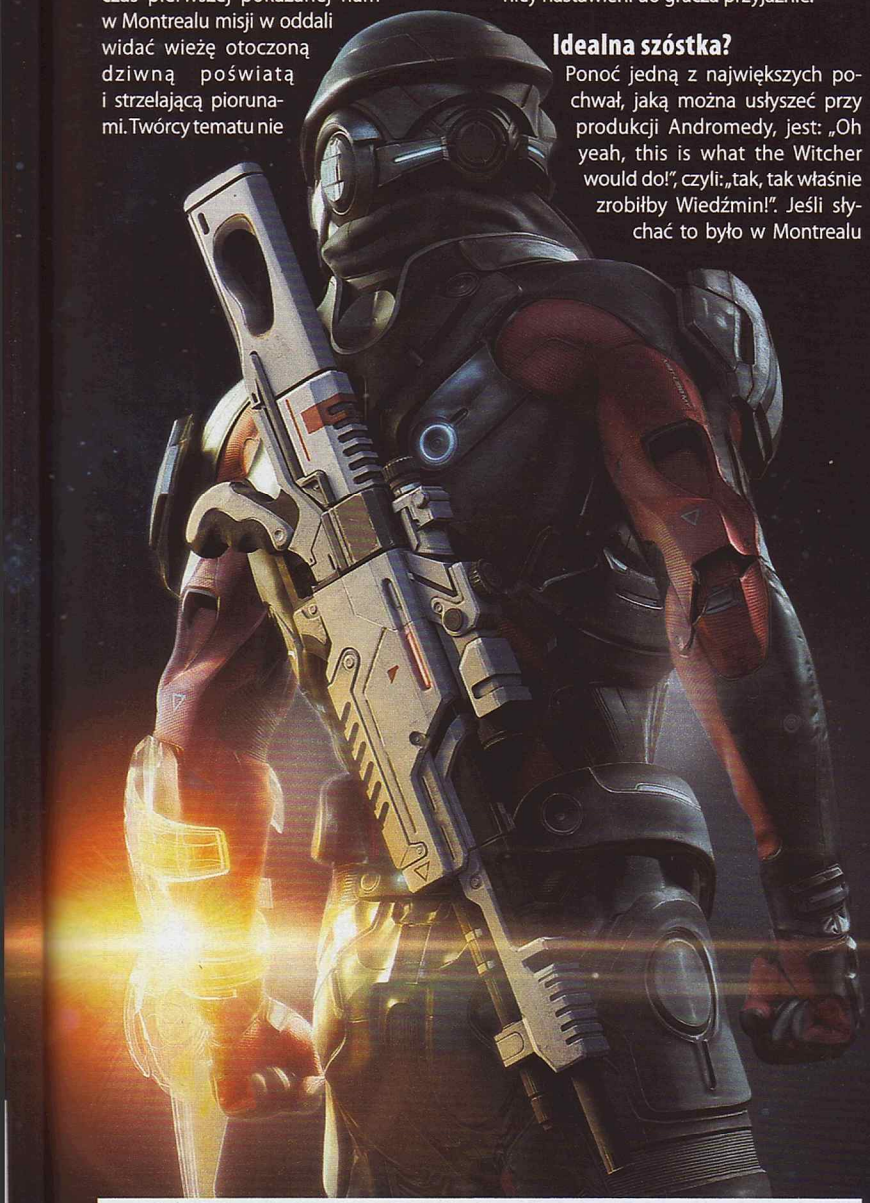
się martwić Żniwiarzami, więc można do życia podchodzić na luzie.

Epicka tajemnica

Co nie znaczy, że nie pojawi się nowa tajemnica. I nie chodzi o wspomniane dziwne planety i formy życia. Już przecież podczas pierwszej publicznej prezentacji pokazano wnętrze jakiejś tajemniczej budowli, o której pochodzeniu i przeznaczeniu bohaterowie gry nie mieli zielonego pojęcia. A podczas pierwszej pokazanej nam w Montrealu misji w oddali widać wieżę otoczoną dziwną poświatą i strzelającą piorunami. Twórcy tematu nie rozwijali, słusznie przypominając, że to przecież fabuła jest jednym z najważniejszych składników Mass Effectów, więc jej zdradzenie byłoby zbrodnią, ale... wiadomo, że pojawią się zarówno vaulty (czyli krypty), jak i miejscowy odpowiednik protean. A skoro już przy tym jesteśmy, to wiadomo, że **będą przynajmniej dwie nowe rasy istot na poziomie rozwoju porównywalnym (lub większym) do ras znanych z trylogii.** I że wśród nich będą także osobnicy nastawieni do gracza przyjaźnie.

Idealna szóstka?

Ponoć jedną z największych pochwał, jaką można usłyszeć przy produkcji Andromedy, jest: „Oh yeah, this is what the Witcher would do!", czyli: „tak, tak właśnie zrobiłby Wiedźmin!". Jeśli słychać to było w Montrealu



Widać inspirację Wiedźminem – toż to ulepszony znak Igni, jak w mordę dał! :)

Jeden z Obcych, choć w sumie to my tu jesteśmy Obcymi, którzy najeżdżają spokojnie sobie żyjących „tubylców"...

Czy wam też rozlega się teraz w uszach temat „New World" (albo „Vigil") z trylogii ME?

czy Edmonton więcej niż raz, to... kurczę, czemu Andromeda wychodzi dopiero w marcu?! Nie zrozumcie mnie źle. Podczas wizyty i prezentacji widać było, że najnowszy Mass Effect wymaga jeszcze pracy, bo nie wszystkie rzeczy działały, jak powinny, a inne (jak animacje) zostały na razie jedynie zamarkowane. Tyle tylko, że to przecież gra marzenie! Bierze wszystko, co najlepsze z ME1, 2 i 3 (stąd też ta sumaryczna szóstka), dodając do tego ogromny świat i nową historię, a na dokładkę jeszcze jego twórcy nie kryją, że kochają Geralta!

Oczywiście na razie widziałem za mało, by mieć pewność, że Andromeda faktycznie będzie aż tak dobra, jak na to wygląda, ale... niech już będzie marzec! |CDA|

CIESZY

- elementy RPG z ME1
- misje i towarzysze jak w ME2
- walka z ME3 na sterydach
- świat – największy w historii BioWare'u
- porównywanie przez twórców Andromedy do Wiedźmina 3
- wygląd
- nowe tajemnice

NIEPOKOI

- na razie nic, może poza sporą liczbą drobnych błędów w wersji pre-alfa, podczas gdy do premiery zostało niecałe pół roku...
- mocno irytująca mnie Asari o topornej twarzy, ale daję jej jeszcze szansę

Paragon czy renegat?

Ha, dobre pytanie! Twórcy nie pokazali jeszcze, jak będzie w Andromedzie wyglądał system oceniania moralności, ograniczając się do obietnic, że ma być elastyczniejszy niż w dowolnej części oryginalnej trylogii. Fabuła pozwolić ma również na bardziej ekstremalne rozwiązania, by gracz sam mógł odkryć, do czego jest zdolny, gdy nikt (prócz Obcych) nie patrzy mu na ręce.

- PRODUCENT: CD PROJEKT RED
- DATA WYDANIA: 2017
- JAK ZAGRAĆ: ZAREJESTROWAĆ SIĘ NA STRONIE I MIEĆ FARTA
- OPŁATY: MIKROPŁATNOŚCI
- WWW.PLAYGWENT.COM
- GATUNEK: KARCIANKA

TYLKO ONLINE

JUŻ GRALIŚMY!

GWINT

WIEDŹMIŃSKA GRA KARCIANA

Teraz talie to coś więcej niż medycy, atrapy i Avallac'h z kolegami.

Dokarmia piechotę: **Monk**

Betę Gwinta zainstalowałem parę godzin po niewygraniu Grand Prix Warszawa, dwudniowego turnieju w Magic: The Gathering. I zamiast odetchnąć poczułem się, jakbym znów był wśród 1113 cwaniaków, którzy grając o grubą kasę, do końca kiszą w dłoniach karty zdolne odwrócić bieg meczu.

Inaczej niż poboczna zabawa z trzeciego Wiedźmina, gdzie nie stanowi problemu sprowokowanie AI do wypstrykania się z najlepszych kart w pierwszej rundzie i gładkie wygranie dwóch kolejnych, **Gwint uprawiany online absorbuje do ostatniej tury**. Wraz z rywalami ciałem obrosła też sama gra.

„Passiflora" wita

Trzon gwintowych reguł wciąż jednak da się wyłożyć w minutę. Gracze dobierają po dziesięć kart z talii, rozkładają jednostki na swojej połowie sześciorzędowego pola bitwy i manipulują siłą żołdaków – względnie np. nekkerów, jeśli komenderują Potworami – by osiągnąć maksymalnie wysoki wynik. I choć tu po pierwszej rundzie każdy dobiera dwie karty, a po drugiej jedną, **kluczem do zwycięstwa ciągle jest podpuszczanie rywala, by zagalopował się i zużył więcej kart, niż powinien**. Blef i dylematy, kiedy spasować i jak racjonować „paliwo", czynią z Gwinta iście hazardową zabawę – dziw, że nie ma w grze nawet namiastki czatu, bo często miałem wielką ochotę skomentować tę cholerną Pożogę, która w ostatniej chwili zmiotła z mojej strony stołu setkę punktów.

W samodzielnym Gwincie talie liczą minimum 25 kart – wliczając w to i armię, i sztuczki w rodzaju wyłączającej jednostki zasięgowe Mgły. Podział na kartoniki brązowe oraz limitowane srebrne i złote uniemożliwia wypchanie decku samymi koksami. Wpływa też na grę – Kapłanka Freyi wskrzesi tylko brązową jednostkę, a złota, niczym uprzednio bohaterowie, zignoruje wiele efektów specjalnych. Tych ostatnich jest zresztą w grze od groma, bo garstka powtarzających się zdolności ustąpiła miejsca indywidualnym właściwościom każdej karty. Obrodziło więc ranieniem tylko wybranych stworów, szpiedzy czasem pomagają wrogowi bardziej niż nam, a Zoltan Chivay rusza w bój z jedną z wersji Feldmarszałka Dudy na ramieniu. Szkoda jedynie, że słowne opisy bywają niejasne – dopiero po zagraniu odkryłem, że np. woj ze Skellige ze „zmniejsz siłę o 2" rani sam siebie, a „po upływie dwóch tur zmniejsz siłę jednostki rywala o 2" na trebuszu oznacza nie jednorazowy efekt, ale strzelanie co trzy tury.

Kurtka za 22 korony

W wachlarzu około dwóch setek kart neutralnych i frakcyjnych można dostrzec wiele archetypów dla entuzjastów różnego stylu i tempa gry – chociaż, jak to w betach bywa, nie brakuje też wynaturzeń. Sam upodobałem sobie „złamane" kombo Królestw Północy, czyli samokopiującą się Biedną Piechotę, która po zwielokrotnieniu siły i uodpornieniu na wieńczące rundę zdjęcie ze stołu zostaje jeszcze „pozłocona" – trudno nawiązać z nią równą walkę. Zgryz mam za to z kierowcami Potworów, którzy w ramach otwarcia zagrywają wyłącznie Eredina – dostępnego od ręki jako „dowódca" talii – i pasują. Aby przebić jego siłę, muszę zwykle poświęcić dwie karty, podczas gdy Potwory w praktyce nie stracą ani jednej – ich zdolność frakcyjna sprawi, że jako jedyna jednostka w polu herszt Gonu zostanie „wylosowany" i przeżyje do następnej kolejki. To stawia mnie w gorszej pozycji na resztę starcia.

Dyskutować można też o szansach osób, które chciałyby grać bez wydawania realnego grosza. Beczki z kartami oprócz czterech losowych sztuk kryją jeden cenniejszy kartonik do wyboru spośród trzech – i za to duży plus. Problem w tym, że rzadsze karty są liczne i występują wśród nich tworzące szkielet talii brązy i srebra (popularna Atrapa jest nawet legendarna!). Po paru pierwszych grach każdego dnia tempo zdobywania nagród zaczyna spadać, a budowanie kolekcji na podstawie decków startowych dodatkowo jest utrudniane przez brak nagród po przegranej. Nie bardzo nawet jest co „zmielić", by samemu wyprodukować potrzebny karton. Jesteśmy jednak u zarania bety i liczę, że coś się jeszcze w temacie zmieni – w końcu to chyba najlepsza forma multi, jaka Wiedźminowi mogła się przytrafić. |CDA|

Coś się nie skończyło

W becie po obszernej kampanii singlowej obiecanej na E3 nie ma śladu, ale w dniu premiery jej nie zabraknie. Do Gwinta będą trafiały nawet dziesięciogodzinne, nieliniowe (i najpewniej płatne) soloprzygody rozgrywane na mapach z zaszytymi misjami pobocznymi i łupami w postaci kart. Przypadną ponoć do gustu też nieznającym Geralta, a weterani docenią powrót znanych z sagi gąb i głosów aktorów.

Klimat budują ilustracje, podpisy i wulgarne okrzyki bojowe.

CIESZY

- ⊞ rozbudowanie do postaci solidnej karcianki
- ⊞ niepewność wygranej do ostatniej tury
- ⊞ wykonanie

NIEPOKOI

- ⊟ potencjalnie – rola mikropłatności

- PRODUCENT: LOGIC ARTISTS
- DATA WYDANIA: I KWARTAŁ 2017
- JAK ZAGRAĆ: CZEKAĆ NA PREMIERĘ
- MULTI: BRAK
- WWW.EXPEDITIONSSERIES.COM

JUŻ GRALIŚMY!

- GATUNEK: TAKTYCZNA/RPG

EXPEDITIONS VIKING

O chwałę i bogactwo walczył: **Cursian**

Mam coraz silniejsze wrażenie, że wikingowie stają się powoli dla branży nowymi zombiakami. Już teraz wszędzie ich pełno, a nic nie wskazuje na to, by sytuacja miała się w najbliższym czasie zmienić. Nie narzekam, bo w tym przypadku palenie, gwałcenie i rabowanie ma taktyczny posmak.

Viking to kontynuacja dość ciepło przyjętego Expeditions: Conquistador. **Tym razem zamiast Ameryki będziesz podbijać wczesnośredniowieczną Europę.** Obejdzie się bez klasycznej kariery od zera do bohatera, bo zaczynasz jako przywódca jednego z duńskich klanów. Nie ma się z czego cieszyć – zamiast pławić się w miodzie i bałamucić dziewki, musisz ogarnąć bałagan, jaki pozostawił po sobie twój ojczulek. Tatko był wspaniałym wojownikiem i jeszcze lepszym odkrywcą, ale z rządzeniem radził sobie gorzej niż przeciętny ulfhedinn(*) z higieną osobistą. Gospodarka ledwie rzęzi, większość wojów biesiaduje w Walhalli, a ci, którym udało się przeżyć, na każdym kroku podważają twój autorytet.

Wygadany jak skald

Po kilku godzinach zabawy trudno wyrokować o fabule, ale wygląda na to, że będzie całkiem niezła. Nie brakuje w niej zdrad, spisków, walk o przywództwo i tym podobnych atrakcji. Opiera się co prawda na dość zgranych sztuczkach, ale zawsze powtarzałem, że nie mam nic przeciwko klasyce, o ile ktoś mi ją dobrze sprzeda. Wydaje się, że wybory moralne nie będą pozbawione znaczenia, gdyż już na początku miałem okazję podjąć decyzje, które zaważyły na losie dwóch potencjalnych kandydatów do drużyny. W przypadku głównych zadań nie jest oczywiście tak różowo i prędzej czy później natrafisz na coś w rodzaju „tak, pożegluję na Wschód", „cholera, muszę uciekać na Wschód" lub „nie chcem, ale muszem żeglować na Wschód", ale obawiam, że tego typu sytuacje są w grach po prostu nie do uniknięcia. Jeśli chodzi o wspomnianych towarzyszy, szykuje się dość przeciętna ekipa: szalony, lecz lojalny hamramir (wedle podań człowiek zdolny przybierać postać zwierzęcia), do bólu racjonalny ponurak, młody piękniś, niedoceniana dziewoja itd. Da się żyć, ale szału nie ma. Będą za to romanse.

Bitny jak hamramir

Pod względem rozgrywki Viking **to dość typowe taktyczne RPG z elementami gry ekonomicznej.** Starcia toczą się na planszach złożonych z heksów, a każda postać ma dwie akcje: ruchu i ataku. W grze będzie cała masa aktywnych umiejętności, ale w demie pokazano tylko część z nich. Da się leczyć, truć, zakładać pułapki, flankować, redukować pancerz, nakładać buffy i tak dalej – jeśli grałeś w jakikolwiek tytuł z tego gatunku, wiesz, w czym rzecz. Dość szybko pojawia się możliwość (a nawet konieczność) zarządzania własną wioską. Podczas wypraw zbierzesz różnorodne zasoby, które następnie przehandlujesz na ulepszenia dla kluczowych budynków. Część środków należy jednak przeznaczyć na bieżące potrzeby – twoi ludzie muszą przecież jeść. Podobnie jak w poprzedniczce trzeba również pamiętać o sensownym rozdzieleniu zadań podczas postojów w dziczy: wystawieniu wart, polowaniu, gotowaniu, sporządzaniu leków i tak dalej. Sporo tego, a wypadałoby też się wyspać, bo zmęczeni wojownicy gorzej sprawują się w boju.

Ogólnie bawiłem się dobrze, choć kilka elementów napsuło mi sporo krwi. Pomijam wpadki wynikające z wczesnej wersji (np. brak niektórych animacji lub zawieszanie się części lokacji), ale nie mogę zignorować absolutnie tragicznej kamery. Zawieszono ją zbyt nisko i pod przesadnie stromym, niemal pionowym kątem, przez co pokazuje zdecydowanie zbyt mały fragment terenu. Jeśli dodać do tego brak minimapy i bliźniaczo podobne alejki większych miast, bardzo łatwo stracić poczucie kierunku i zacząć kląć na czym świat stoi.

Obiektywnie rzecz biorąc, Expeditions: Viking nie oferuje kompletnie nic nowego i jedzie na starych patentach, ale robi to na tyle umiejętnie, że miłośnicy tego typu zabawy powinni być zadowoleni. **|CDA|**

(*) Ulfhedinnowie byli dzikimi wojownikami podobnymi do berserkerów. W odróżnieniu od tych ostatnich odczuwali duchową więź z wilkami, a nie niedźwiedziami. Do boju stawali bez pancerza, odziani w wilcze skóry.

CIESZY

- **szykuje się solidne turowe RPG**
- **gra się w to przyjemnie...**

NIEPOKOI

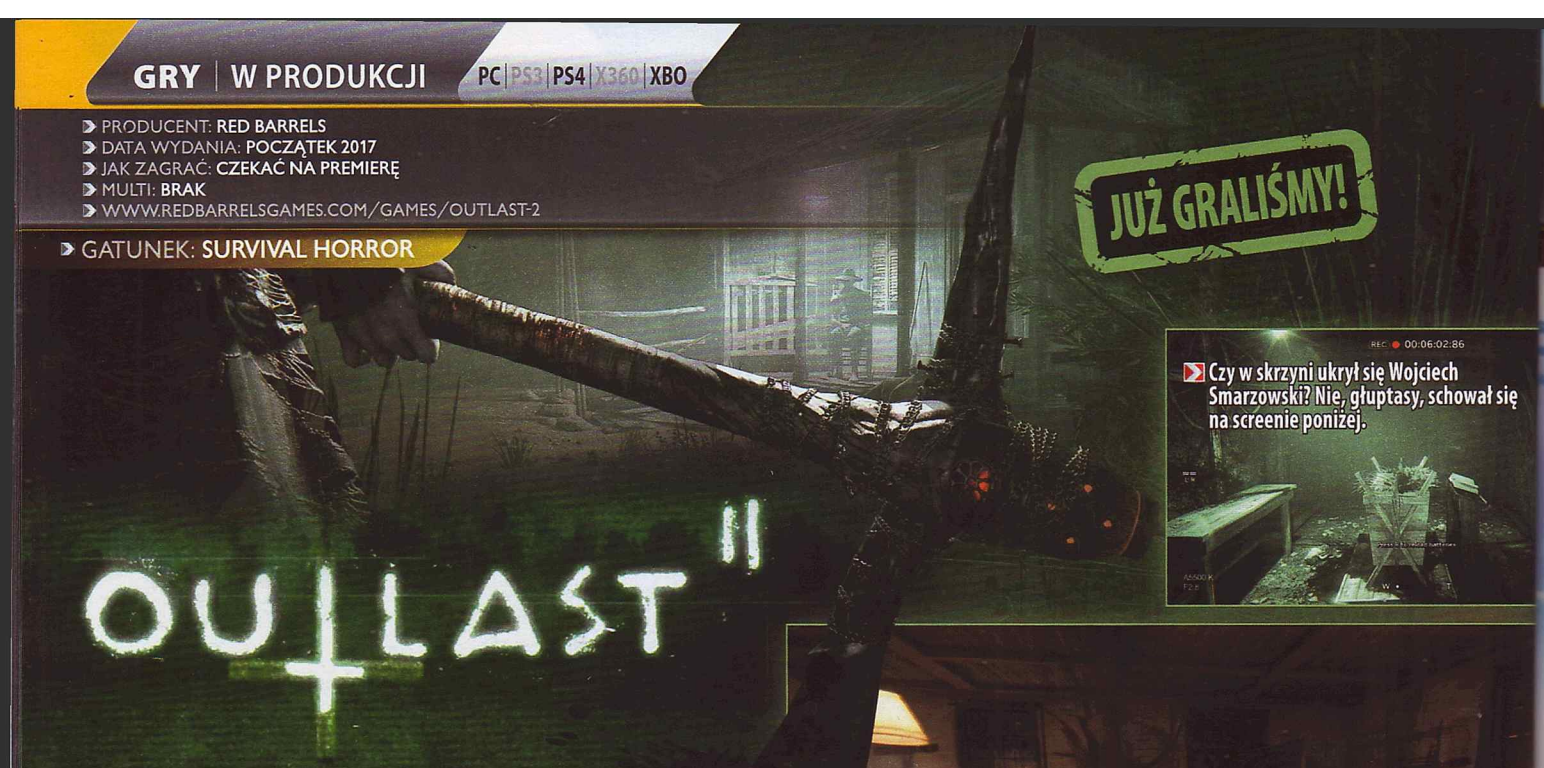
- **...choć generalnie to odgrzewany kotlet**
- **tragiczna praca kamery**
- **pomniejsze bugi**

Książkowa polecanka

Jeśli kręcą cię wikińskie realia i szukasz czegoś ciekawego do poczytania, polecam serię „Skald" pióra Łukasza Malinowskiego. Facet ma niebywały talent do łączenia intrygujących, przyprawionych odrobiną magii przygód z solidną podbudową historyczną. Czytając jego dzieła, poznasz wiele ciekawych faktów na temat kultury Normanów, Słowian, a nawet mieszkańców Konstantynopola. Główny bohater cyklu, Ainar Skald, również wybija się ponad przeciętność i nie sposób go nie lubić.

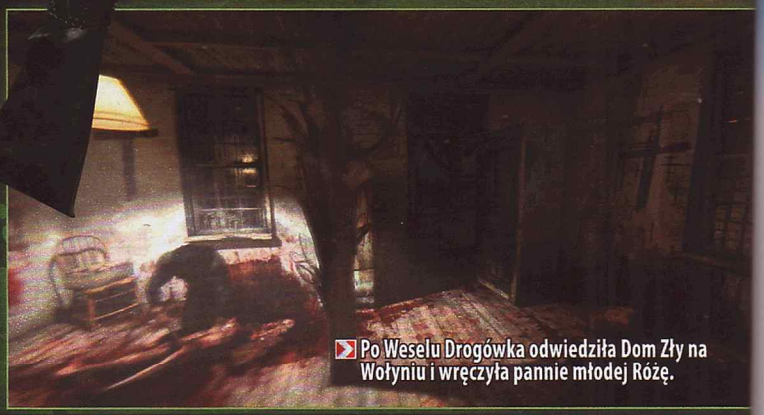
- PRODUCENT: **RED BARRELS**
- DATA WYDANIA: **POCZĄTEK 2017**
- JAK ZAGRAĆ: **CZEKAĆ NA PREMIERĘ**
- MULTI: **BRAK**
- WWW.REDBARRELSGAMES.COM/GAMES/OUTLAST-2
- GATUNEK: **SURVIVAL HORROR**

JUŻ GRALIŚMY!



OUTLAST II

Czy w skrzyni ukrył się Wojciech Smarzowski? Nie, głuptasy, schował się na screenie poniżej.



Po Weselu Drogówka odwiedziła Dom Zły na Wołyniu i wręczyła pannie młodej Różę.

Znów nie wychodził z szafy: **Papkin**

Sfermentuj winogrona, przelej napitek do ciężkiego szkła, dodaj drożdże i cukier, odczekaj kilkanaście miesięcy. Przepis na szampana nie należy do trudnych. Ale ta rzekomo prosta procedura może zaowocować zarówno sprzedawanym za piątkę mózgotrzepem, jak i pieszczącym podniebienie Krug Grande Cuvée.

OUTLAST 2

Jonestown

Amerykański kaznodzieja ogłosił w latach 50. powstanie sekty Świątyni Ludu. Dzięki charyzmatycznym przemówieniom zebrał fundusze, jakie pozwoliły mu na zakup niewielkiego kawałka ziemi, na którym założono Jonestown. Wobec medialnych szykan i prześladowań w listopadzie 1978 roku 909 osób popełniło tam zbiorowe samobójstwo, zażywając wspólnie truciznę.

Mimo doskonale znanych składników oba Outlasty to trunki nadzwyczaj szlachetne. Owszem, napoje od Red Barrels uwarzono z tych samych składników co filmowe „Blair Witch Project" czy „Teksańską masakrę piłą mechaniczną". Mimo jednak do bólu klasycznej scenerii (w „jedynce" szpital psychiatryczny, w „dwójce" wioska na południu Stanów) i atakujących zewsząd jump scare'ów potrafią one zjeżyć włoski na karku. Przede wszystkim – gęstością bodźców i przyprawiającym o zadyszkę tempem. Największym sukcesem tej (już wkrótce) dylogii jest fakt, że doskonale odciąga ona uwagę od wylewających się z ekranu klisz i nijak nie pozwala przygotować się na kolejne uderzenia.

Beczka strachu

Uściśnijcie sobie prawicę z Blakiem, kamerzystą, który wraz z żoną wyprawia się do położonej w Arizonie wioski, gdzie niedługo wcześniej znaleziono zwłoki ciężarnej kobiety. Po katastrofie transportującego parkę śmigłowca małżonka znika, a słomiany wdowiec, jak trzy lata wcześniej Miles, rozpoczyna dziennikarskie śledztwo.

Twórcy jeszcze śmielej wygarniają z gatunkowego gara lokacji i patentów. Blake, jak w „Dzieciach kukurydzy", przemyka między uprawami, kuląc się przed światłami latarek. Na moment trafia też do katolickiej szkoły żywcem wyrwanej z „Carrie" Kinga. Kilkakrotnie znikąd wyłaniają się lovecraftowskie macki, nie brakuje także położonej na uboczu cywilizacji wsi (bynajmniej nie spokojnej i wesołej) czy kultystów (całość ma zresztą nawiązywać do słynnej masakry w Jonestown, patrz: ramka). W tych kilkudziesięciu minutach upchano horrorowy „the best of".

Powidoki

O dziwo, ta wielość znanych motywów broni się na tyle dobrze, że potrafi przestraszyć nawet w dzień tak jasny jak „jasna cholera", jaką kwitowane są moje odwiedziny u potencjalnych teściów. Red Barrels doskonale gra bowiem instrumentarium poprzedniczki: pejzażami obrazów i dźwięków, które nie pozwalają spokojnie wyczekiwać kolejnych ataków psychopaty czy nadnaturalnego Bógwieczego. Po szkolnej tablicy przemyka cień, który gdy wykonamy nazbyt gwałtowny obrót, wydaje się wyprowadzać cios. Z każdej strony atakują trzaski gałęzi i skrzypiące deski, wiatr niesie echa rozmów, a w tunelach głucho pobrzmiewa rechot.

Gracz znów czuje się zupełnie bezbronny.

Choć obie części współdzielą uniwersum, tym razem zamiast do szpitala psychiatrycznego trafiamy na otwartą przestrzeń... tyle że „otwartą" tylko z pozoru. **Świat gry to nadal ciąg klaustrofobicznych korytarzy, który w żadnym punkcie nie pozwala złapać oddechu.** Natomiast dzięki zastosowaniu czwartej wersji Unreal Engine'u wygląda on zjawiskowo, modele obrosły w wielokąty, a oko cieszą lepszy model oświetlenia i szczegóły w rodzaju pyłu i liści, miotanych przez wyjący wicher.

Podobnie jak protoplasta **dziełko gra poczuciem bezradności**. Starsi czytelnicy mogą pamiętać Dark Corners of the Earth, znakomity horror, który w okolicach swej trzeciej części zupełnie wytracał napięcie. O ile początkowo jego bohater nie dysponował żadnym środkiem do obrony, o tyle wkrótce podejmował z potwornościami walkę jak równy z równym. Outlasty pozostawiają cię odsłoniętego, zmuszają do umykania i krycia się przed wszechobecnym zagrożeniem. W dodatku tym razem pojawił się wskaźnik staminy, stąd ciągła ucieczka nie jest możliwa.

Strach ma ładne oczy

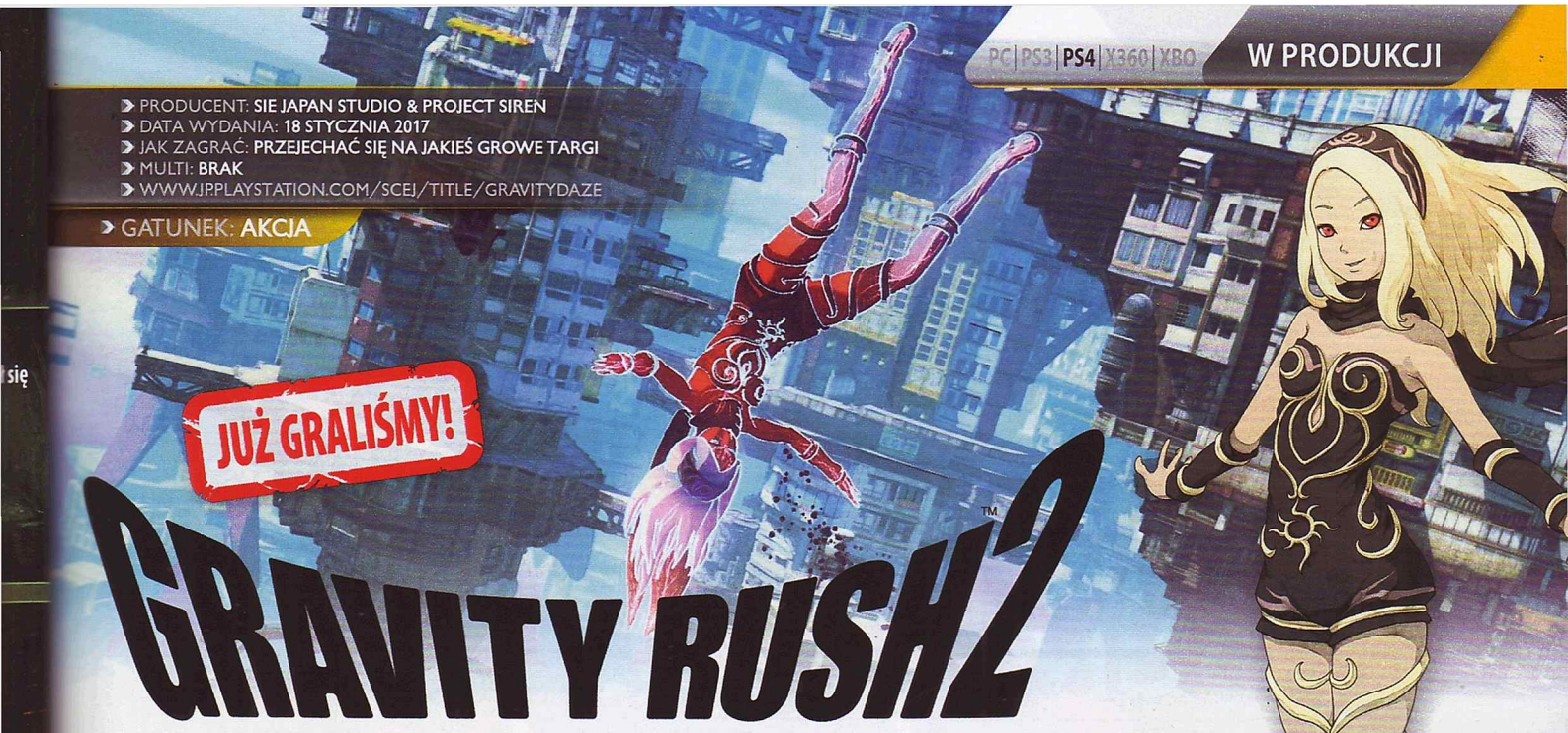
Nie zrezygnowano z mechaniki-wizytówki serii, więc większą część czasu przepędzamy z okiem przyklejonym do kamery, aktywując noktowizję i rozpaczliwie starając się znaleźć baterie. Pewnym novum jest natomiast fakt, że tym razem protagonista przemawia, ponoć większa jest także liczba miejscówek, gdzie możemy się ukryć (chociażby w wodzie lub w beczce). Słowem: znajomy winiarz nie wleje nam do gardeł całkiem nowego napitku. Ale i tym razem w jego piwniczkach dojrzewa trunek tak mocny, że aż strach. |CDA|

CIESZY

- **nie pozwala poczuć się bezpiecznie**
- **doskonale gra i obrazem, i dźwiękiem**
- **mimo czerpania z gatunkowych klisz świetnie straszy**

NIEPOKOI

- **o nowościach developerzy raczej mówią, niż je pokazują**



- PRODUCENT: SIE JAPAN STUDIO & PROJECT SIREN
- DATA WYDANIA: 18 STYCZNIA 2017
- JAK ZAGRAĆ: PRZEJECHAĆ SIĘ NA JAKIEŚ GROWE TARGI
- MULTI: BRAK
- WWW.JPPLAYSTATION.COM/SCEJ/TITLE/GRAVITYDAZE
- GATUNEK: AKCJA

JUŻ GRALIŚMY!

GRAVITY RUSH 2™

Między dowolną parą ciał posiadających masy pojawia się: **Papkin**

Jak dowcipkował nieodżałowany Terry Pratchett: grawitacja to nałóg, z którym trudno zerwać. Gravity Rush udowodniło, że i owszem, da się. Gwałt na prawie powszechnego ciążenia tak się zresztą spodobał Sony, iż firma wystosowała kolejne zaproszenie do stylowego bujania w obłokach.

Kiedy Vita wciąż jeszcze gaworzyła w kołysce i nic nie wskazywało, że zakończy żywot jako poroniec, japoński oddział giganta (we współpracy z reżyserem najpierwszego Silent Hilla) otworzył przed nami wrota do Hekseville, architektonicznego gulaszu, w którym konsument mógł wypatrzyć romańskie kopuły, industrialne kominy i modernistyczne drapacze chmur, szczodrze doprawione neonową posypką. Słowem: już na etapie projektu lokacji developerzy zupełnie odlecieli! A dodajmy do tego zatrzęsienie znajdziek, rajdów, minigier i pojedynków, niegłupią fabułę oraz możliwość pokazania języka prawu powszechnego ciążenia.

Orzeł wylądował

Gravity Rush 2 nie postawi wypracowanej koncepcji na głowie. Czyli znów postawi na głowie wszystko wokół. **Gdy Kat odrywa stopy od ziemi, wchodzi (wraz z nieodległymi przedmiotami i enpecami) w stan nieważkości**, rolą gracza zaś staje się określenie, na którą z pionowych lub poziomych płaszczyzn powinna opaść. Równie ważne jest precyzyjne wycelowanie w konkretny punkt ściany/sufitu/podłoża. Podobnie jak w poprzedniczce manewrowanie długonogą protagonistką wymaga obycia.

Po samouczku, w którym zapominalska Kat odświeżyła sobie podstawy wzmiankowanej wyżej „sztuki spadania", przewożący ją okręt dobił do portu radośnie azjatyckiego Jirga Para Lhao. Pożegnanie z Vitą trudno kwitować łzami; na miejskim targowisku jest stosownie tłoczno, między straganami przechadzają się kaczki, pan żongler zabawia tłuszczę... choć gra zachowała kreskówkowy styl, gdyby zechcieć przedstawić tak szczegółową rzeczywistość na handheldzie, ten zapewne sam wzbiłby się w powietrze.

Pamięć absolutna

Zamiast konsolki poderwały się okoliczne obiekty, które uderzyły w wyrosłych znikąd Nevi. Cieniste monstra zaatakowały jarmark, a Kat, jak to Kat – wymierzyła im sprawiedliwość zarówno obcasem, jak i ciskając weń ławkami, stoiskami, kostką brukową i parasolkami. Choć „jedynka" rozpoczynała się przeoranym przez popkulturę motywem amnezji, tym razem protagonistka o długich odnóżach nie zapomniała starych sztuczek i wszystkie z poznanych już mocy są dostępne na starcie.

Gdy już heroina zakończyła potyczkę (i dopisała do miejskiego budżetu wydatki remontowe), na horyzoncie zamajaczył kolejny problem. Jeden ze sprzedawców nie mógł się bowiem doliczyć skrzyń z zaopatrzeniem... Krótki pościg za złodziejem zakończył się zwyczajowym festiwalem kopniaków, uników i rzutów. Kiedy jednak na scenę wkroczył Nevi rozmiarów małego fiata, trzeba było celować podczas lotu w poszczególne elementy jego zbroi. Jeszcze ciekawiej zrobiło się, gdy na naszej drodze stanęły roboty, które należało rozwalać po kawałku, krążąc między nimi w powietrzu, i wyprowadzanymi z lotu kopniakami roztrzaskiwać kolejne kawałki mechanicznych zbroi (okazjonalnie lawirując między żołnierzami ratatującymi do Kat z karabinów). Nowi przeciwnicy dali też sposobność do przetestowania dwóch nowych form, jakie możemy przybrać. W trybie księżycowym wyprowadzamy szybkie, lekkie ciosy, a w Jowiszu poruszamy się, jakby ktoś nałożył nam na nogi obciążniki, i właściwie nie kopiemy, ale „następujemy" na wrogów.

Top Gun

Nowe, acz wciąż retrofuturystyczne miasto, obietnica wyjaśnienia przeszłości Kat, większa zniszczalność otoczenia, moce znane i lubiane oraz nowe i warte polubienia. Weterani Gravity Rush doskonale wiedzą, że protagonistka nie tyle frunie, ile... spada. Szczęśliwie jednak donoszę, że w jak najbardziej właściwym kierunku. |CDA|

CIESZY

- ⊞ nic nie utraciła z grywalności „jedynki", którą twórczo rozbudowuje
- ⊞ estetycznie wciąż jest to diament wysokiej próby
- ⊞ robi użytek z mocy przerobowych PS4

NIEPOKOI

- ⊟ manewrowanie bohaterką wciąż bywa problematyczne
- ⊟ oby nie okazała się powtarzalna
- ⊟ o historii nadal wiadomo niewiele

Lot na duże platformy

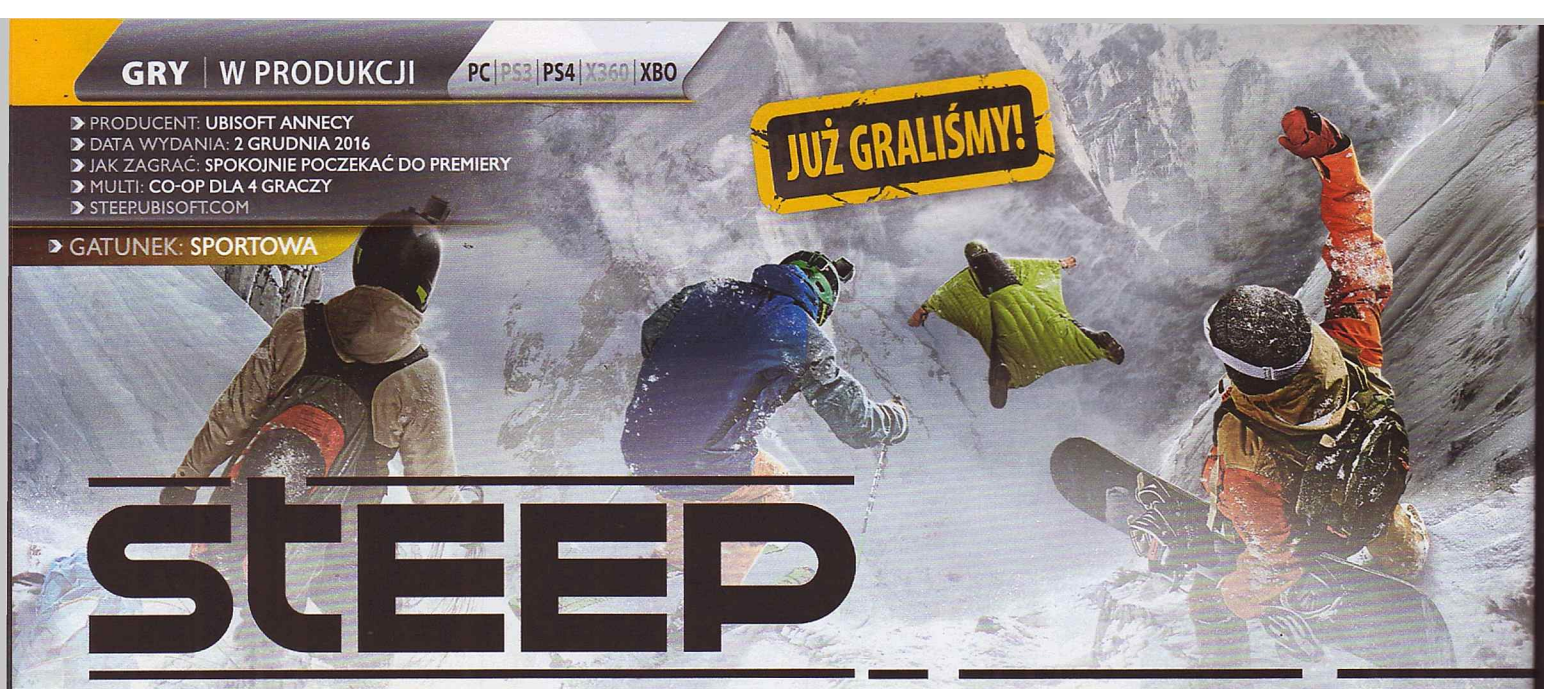
Jeśli chcecie poznać pierwszego Gravity Rusha, a jakoś tak nie po drodze wam z Vitą, to... mam dobre wieści! W lutym tego roku na PS4 ukazał się bowiem remaster nieco poprawiający grafikę i dodający do gry wyzwania, misje i kostiumy.

Falowanie i spadanie, ruch magnetyczny.

Zakręcona, zakręcona...

- PRODUCENT: UBISOFT ANNECY
- DATA WYDANIA: 2 GRUDNIA 2016
- JAK ZAGRAĆ: SPOKOJNIE POCZEKAĆ DO PpremiERY
- MULTI: CO-OP DLA 4 GRACZY
- STEEP.UBISOFT.COM
- GATUNEK: SPORTOWA

JUŻ GRALIŚMY!



STEEP

Przełamywał pierwsze lody: **Papkin**

Gdybym pisał o „białym szaleństwie" w wykonaniu Charliego Sheena, Lindsay Lohan i Keitha Richardsa, wierchuszka kazałaby obiecać mi, że poprzedzę tekst hasłem: „poglądy przedstawiane w artykule nie odzwierciedlają stanowiska Wydawnictwa Bauer Sp. z o.o., Sp.k. ani żadnej z jego spółek zależnych". Szczęściem zamiast slalomów językowych wolę te alpejskie.

Po zażyciu pierwszej dawki nowej używki Ubików zaświadczam zresztą, że zdecydowanie nie ma na co kręcić nosem. Projekt, jaki złotousty Yves Guillemot ujawnił podczas E3, wyjechał ze stoków Los Angeles z tytułem najlepszej sportowej gry targów. I nie dziwota. Primo: była to jedyna marka Ubików, jaka nie zdołała wyciec przed imprezą. Secundo: studio Annecy (współtwórcy The Division i multi do Asasynów) celuje w niszę zapełnianą dotychczas przez SSX i Shaun White Snowboarding. A że Shaun już dawno odwiesił rozpikselowaną deskę na kołek – Steep już na starcie może wbić się w żółtą koszulkę lidera.

Grywalny build, jaki Ubi przywiozło ze sobą na Warsaw Games Week, poprzedziła prezentacja tłumacząca steepowe abecadło oraz ukazująca rozgrywkę z nader licznych perspektyw. **Wypełniona śniegiem piaskownica ma być „największym otwartym światem w historii Ubisoftu™"** i pęcznieć od punktów zrzutu (raz przetarte szlaki umożliwią teleportację), czasówek, wyścigów, questów, tras i sekretów. „Fabuła" będzie w odwrocie, ale Alpy mają kryć masę wyzwań, jakie zaliczymy bądź samotnie, bądź rywalizując z maksymalnie trzema znajomkami. Gdy zaś na mapie zabraknie punktów zapalnych, sami zaprojektujemy kolejne tory. Skromne demo zaoferowało jednak raptem możliwość swobodnej gry i zaliczenia (wespół z alpinistą kierowanym przez AI) kilku przygotowanych zawczasu slalomów.

Przez śniegi do gwiazd

Ile bym się nie silił na złośliwostki w związku z atakującym bębenki „Freestylerem" Boomfunk MC's (lub czymś o podobnym stężeniu obciachu), **każdy z czterech sposobów, na jakie możemy ogrywać Steepa, jest po prostu ekstremalnie przyjemny**. Wingsuit okazał się równie sterowny co w trzeciej Dżast Kozie, w dodatku jego materiał realistycznie reagował na te wszystkie prądy i wiatry, jakie miotały wątłym ciałem mojego growego ja. Spadochron pozwalał na kilka spektakularnych ewolucji (w tym obrót o 360 stopni!), a pęd odczuwalny, gdy założyłem na nogi narty bądź snowboard, stawał się wręcz szaleńczy, szczególnie jeśli spojrzeć na świat nie zza pleców awatara, ale z perspektywy umiejscowionej na jego kasku kamery GoPro (niechże ktoś zaimplementuje VR, grzecznie proszę!).

W każdym z czterech smaków Steep jest szybki. I w każdym z czterech smaków Steep jest wymagający. Lewa gałka, bez zaskoczenia, służy nam za ster, prawą wykonujemy natomiast punktowane triki – od złapania w locie deski po piruety i obroty. Wymaga to masy wyczucia, zwłaszcza że wystarczy moment nieuwagi, by nasz zawodnik wylądował... tył naprzód. Bądź też odnalazł się w czułych objęciach świerku, co skutkuje bolesną dla oczu sekwencją złamań i skręceń, jakich nabawia się nasz toczący się protagonista... Boleści sportretowano całkiem realistycznie, gorzej, że **coś jeszcze nie gra z systemem kolizji**, a tekstury i cienie niezwykle często się doczy...

...tują

Gra wyraźnie chce nas zachęcić do ryzyka i premiuje dodatkowymi punktami szusowanie blisko drzew i skał. Ale ma również ambicję, by zaprosić do zabaw w grupie, stąd też za wspólne harce otrzymujemy bonusy, stąd tryb replay, stąd listy rankingowe i stąd rozbudowany system reputacji („ekstremalnej" nabawią się gracze rozmiłowani w zaliczaniu szlaków, na których połamałby sobie nogi Travis Rice(*), „freelancerskiej" – ci, co dbają o styl). Mało tego – wedle życzenia sami rozplanujemy trasy i zaprosimy na nie znajomych alpinistów. Przymusu obcowania z innymi wyczynowcami, rzecz jasna, nie będzie i jeśli tylko zechcemy, nikt nie usłyszy w Alpach naszego krzyku. |CDA|

(*) Jeden z najwybitniejszych snowboardzistów na świecie.

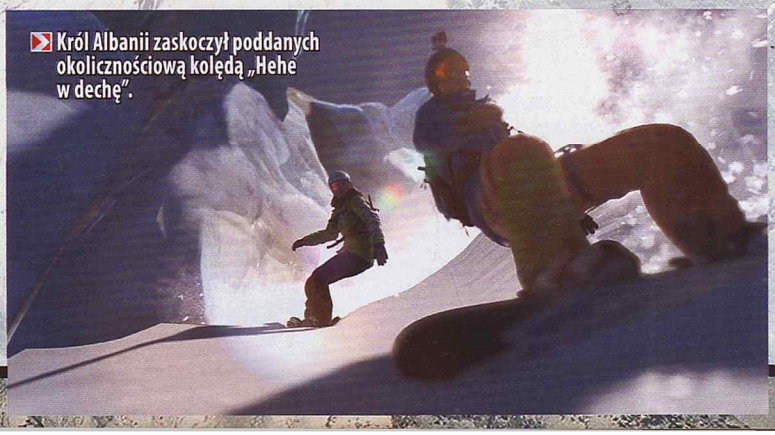
CIESZY

- ⊞ intensywna rozgrywka w czterech smakach
- ⊞ wymaga autentycznego skilla
- ⊞ (deklaratywnie) masa zawartości

NIEPOKOI

- ⊟ sporo glitchy i bugów
- ⊟ ścieżki dźwiękowej niekoniecznie chce się słuchać
- ⊟ czy nie okaże się zbyt powtarzalna?

Sięgaj, gdzie wzrok nie sięga; łam, czego rozum nie złamie.



Król Albanii zaskoczył poddanych okolicznościową kolędą „Hehe w dechę".

Co tam jeszcze?

- gra ma oferować (bez zaskoczenia) cykl dnia i nocy oraz zmienne warunki pogodowe
- między kolejnymi wyzwaniami dobierzemy sobie nowe ciuchy i sprzęt
- kilka tygodni po premierze obok Alp pojawi się kolejna lokacja – Alaska

- PRODUCENT: MOONEYE STUDIOS
- DATA WYDANIA: MARZEC 2018
- JAK ZAGRAĆ: CZEKAĆ NA PREMIERĘ
- MULTI: BRAK
- WWW.LOSTEMBER.COM

- GATUNEK: AKCJA/PRZYGODOWA

Niby dziki, a garnie się do ludzi. A przynajmniej ich duchów.

Każdy ze zwierzaków, w które się wcielimy, będzie miał specjalną zdolność.

JUŻ GRALIŚMY!

LOST EMBER

Zapowiada się spokojna zwierzęca Podróż.

Kręci kuprem: **9kier**

W czasie PGA zaproszono nas na zamknięty pokaz The Lost Ember. W przeciwieństwie do wielu innych prowadzony był z dala od zgiełku – i dobrze, bo nie wyobrażam sobie, by ogrywać tę grę inaczej.

Mooneye inspiruje się Podróżą, ale The Lost Ember nie ma z dziełem thatgamecompany za dużo wspólnego. To bardziej **połączenie Shelter i Ori and the Blind Forest**, choć nie ma tu ani elementów survivalowych, ani (na razie!) ślicznych, dopieszczonych animacji czy muzycznej magii kojarzonej z platformówką Moon Studios. Rozgrywka bazuje na eksploracji – twórcy nie chcą przerywać jej „walkami, trudnymi zagadkami i umieraniem" – a bohaterami gry są kolejne zwierzęta, między którymi możesz przełączać się w trakcie zabawy.

Pozytywne zezwierzęcenie.

Świetlik świętojański

Krótki, kilkunastominutowy fragment gry rozpoczęłam w skórze wilka, obserwowanego zza jego grzbietu. Obudzony przez gadające czerwone światło, podążył za błyskiem i opuścił pieczarę. Twórcy wykorzystali ten moment, żeby pokazać graczowi ładną, skąpaną w słońcu łąkę. Zanim przekonałam się, że roślinność – drzewa o fantazyjnych kształtach, poruszana wiatrem trawa i kwiaty – wcale nie jest aż tak zróżnicowana, jak się wydawało, miałam okazję przez chwilę sobie pohasać. Wprawdzie The Lost Ember będzie doświadczeniem liniowym, ale część miejscówek pozwoli na dłuższe spacery. Niestety na obecnym etapie gry wilk nie potrafił skakać (jedynie przez przeszkody) ani nawet turlać się czy choćby rozpędzać, więc poszaleć z ruchem nie było jak. Nie zachęcały do tego również **proste, sztywne, pozbawione płynności animacje**. Gdy znudziło mi się zwiedzanie zielonej okolicy, zawyłam, wzywając w ten sposób rzeczone światełko, i podążyłam za nim w dół zbocza.

Wkrótce poznałam nowego kolegę – przesłodki i znacznie lepiej animowany miks kreta i pancernika, który podczas spacerów kręci pulchnym zadkiem na boki i obserwuje świat z poziomu niewiele wyższego niż runo leśne. Porzuciłam dla niego ciało wilka, który jako „najgłówniejszy" bohater oraz podstawowy zwierzak nie ma żadnej specjalnej zdolności, i jęłam kopać w podłożu, bo też tak „pankretnik" może omijać przeszkody w postaci wysokich skał – tworząc podziemne korytarze. Gdy gra poprosiła mnie o to, bym stała się z powrotem wilkiem (można to zrobić w każdej chwili), czerwone światło poprowadziło mnie na widmowy, utkany ze wspomnień most, gdzie duch przedstawił mi strzępy tła fabularnego dotyczącego upadłego imperium. Pod koniec zabawy dotarłam do okupowanego przez ptaki drzewa i chwilę później wraz z resztą gromady wzbiłam się w powietrze. **Sekwencja swobodnego lotu obnażyła jeden z największych problemów wczesnej wersji – słabą pracę kamery.** Dziwne przeskoki w trakcie prowadzenia wilka, mające chyba przydać grze „kinowości", były wprawdzie lekko frustrujące, ale nie aż tak jak odrywanie się kamery od bohatera podczas fruwania. Jakkolwiek by to brzmiało, można było stracić z oczu własnego ptaka!

Bazyliszek hełmiasty

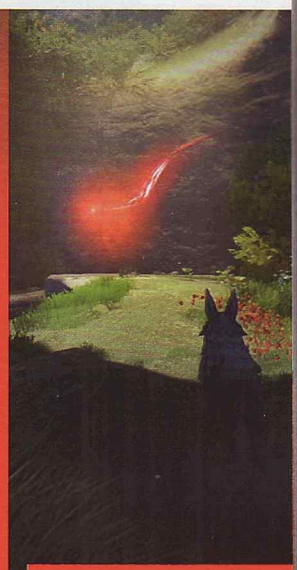
W finalnej wersji w pewnym momencie gry wcielisz się w rybę, by eksplorować podwodne ścieżki, a także w górskiego kozła, któremu nie będą straszne klify. **W The Lost Ember będzie mógł „nawiedzić" każde napotkane zwierzę** – to, ile ich będzie, zależy od efektów kampanii kickstarterowej, która zakończyła się chwilę przed debiutem tego numeru CDA, a więc już po wysyłce pisma do druku. Choć developerzy nie koncentrują się na VR-ze, całość będzie się dało rozegrać z hełmem wirtualnej rzeczywistości na głowie, żebyś mógł poczuć się, jakbyś naprawdę kopał w ziemi. |CDA|

CIESZY

- bywa ładna
- urokliwa konwencja
- zad „pankretnika" <3

NIEPOKOI

- kulawe animacje
- prosta rozgrywka nie porywa
- problemy z kamerą



Dźwięki z Rockstara

Choć zwierzęta nie będą ze sobą rozmawiać, ścieżka audio zagra w Lost Ember kluczową rolę. Do stworzenia jej twórcy zatrudnili Craiga Connera i Willa Mortona – speców odpowiednio od muzyki oraz dźwięków, którzy uprzednio pracowali w Rockstar North przy serii GTA.

- PRODUCENT: **ROCKFISH GAMES**
- DATA WYDANIA: **I KWARTAŁ 2017**
- JAK ZAGRAĆ: **WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (OK. 121 ZŁ)**
- MULTI: **BRAK**
- WWW.EVERSPACE-GAME.COM

- GATUNEK: **AKCJA/ROGUELIKE**

JUŻ GRALIŚMY!

EVERSPACE

Czarnej dziury nie zauważył: **Rahid**

Nie dajcie się zwieść wizualnym fajerwerkom i spektakularnym bataliom w kosmosie. Pod warstwą gwiezdnego pudru i arcade'owej rozgrywki Everspace skrywa iście rogalikowy szkielet.

Kosmos można oglądać zarówno zza statku, jak i z kokpitu.

W trakcie podróży odnajdziemy setki opuszczonych statków, które można splądrować.

Lepiej nie sprawdzać, co jest w środku.

Próżno szukać tu spacesimowej wolności à la Elite: Dangerous oraz beztroskiej eksploracji z No Man's Sky, za to znajome akcenty szybko odnajdą fani niby-roguelike'ów. **Everspace pełnymi garściami czerpie od FTL-a** – osią rozgrywki są tu skoki w nadprzestrzeń pomiędzy systemami gwiezdnymi, liczne potyczki w ich obrębie, ostrożne zarządzanie zasobami i bolesne porażki. Przed szczęśliwym podejściem, w którym uda się dotrzeć do owianego tajemnicą celu podróży, gracza czeka wiele wypraw zakończonych przez lasery wrogich statków lub własną głupotę.

Nieznośna lekkość kosmosu

Zazwyczaj zresztą jedno powiązane jest z drugim, bo **bardziej od sprawnych palców liczy się tutaj szybkie myślenie**. Arcade'owa zwrotność statku sprawia, że nawet najbardziej brawurowe manewry można wykonać z palcem w nosie, a celowanie staje się po pewnym czasie raczej formalnością niż wysiłkiem – wystarczy umieścić celownik w dość sporym kółeczku wokół przeciwnika i nacisnąć spust. Trzeba za to wiedzieć, jaka broń najlepiej sprawdzi się w danej sytuacji, i sprawnie przeskakiwać pomiędzy zdejmującym osłonę działkiem plazmowym a dziurawiącym kadłub gatlingiem. Każdy nowy nabytek w arsenale zachęca do kombinowania – kosmiczna snajperka pozwoli z dystansu zdjąć upierdliwe drony oponenta, a samonaprowadzające rakiety i naprawcze nanoboty w tubce to świetne rozwiązania na sytuacje podbramkowe.

Niemałą rolę odgrywają również same mapy – **proceduralnie generowane systemy gwiezdne**, na których znajdziemy pomocnych w walce handlarzy, groźne anomalie pokroju astralnych burz czy też złoża surowców przydatnych do craftingu. Otoczenie można skutecznie wykorzystywać w walkach, na przykład zaciągając wrogów do wnętrza wielkiej asteroidy, w której boleśniej odczują moc naszej krótkodystansowej strzelby laserowej. Dodatkowo w związku z wiecznym niedoborem skąpo rozsianych zasobów każda plansza stawia nas przed prostymi wyborami. Skok w nadprzestrzeń z pustym bakiem jest ryzykowny, ale czy wyjdziemy również cało z próby obrabowania transportera z paliwem?

„Gram w to dla fabuły"

Poza walką gra nas raczej nie popędza, dzięki czemu możemy spokojnie obmyślić strategię i napawać się szeroką paletą barw kosmosu. Rockfish doskonale zdaje sobie sprawę, że **oprawa wizualna to jedna z największych zalet ich tytułu**, o czym świadczą świetna optymalizacja oraz zapowiadane wsparcie dla Oculusa i Vive. Co drugiego screenshota można bez wstydu wrzucić na tapetę pulpitu.

Po śmierci w Everspace zaczynamy od zera, przy czym zdobyte w trakcie wyprawy kredyty możemy wykorzystać na permanentne ulepszenia statku – co niestety bardzo szybko staje się nudne. Wykupione moduły rzadko wprowadzają interesujące zmiany w rozgrywce, koncentrując się na nieznacznym poprawianiu statystyk maszyny – mozolne zwiększanie objętości silnika i wytrzymałości kadłuba to raczej przykry obowiązek niż nagroda za dobry lot. Brakuje tu zachęty, by rozwijać nowe strategie i starać się o bardziej owocne wyprawy – na dłuższą metę równie dobrze sprawdza się bezmyślny grind.

Możliwe, że sytuację poprawi obiecywana kampania, w której wraz z postępami w rozgrywce odkryjemy kolejne skrawki fabuły. Niestety **w obecnej wersji da się co najwyżej przestraszyć beznadziejnie nagranych dialogów z komputerem pokładowym**. Nie jest to dobra wróżba, a szkoda – samo sedno Everspace'a to smaczny kąsek. |CDA|

CIESZY

- **satysfakcjonujące walki**
- **zarządzanie skromnymi zasobami świetnie wplata się w rozgrywkę**
- **po prostu śliczna**

NIEPOKOI

- **żmudny grind**
- **okropny voice acting**
- **nic nie wiemy o kampanii**

Kosmiczny dyliżans

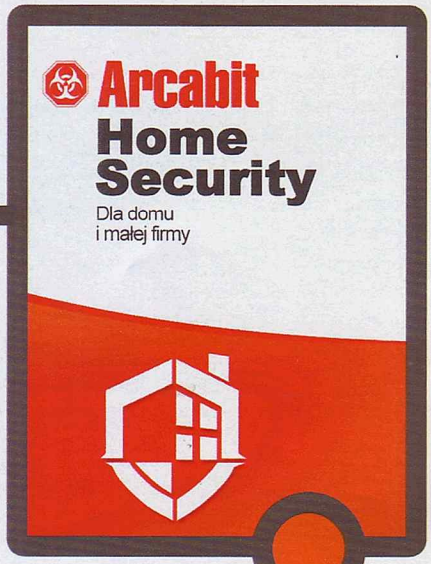
W obecnej wersji możemy usiąść za sterami dwóch statków, docelowo dostępny ma być jeszcze trzeci. Zmiana maszyny potrafi odwrócić dynamikę potyczek do góry nogami – tym bardziej szkoda, że nie możemy wybrać wyposażenia przed wylotem.

Arcabit

Codziennie tysiące ludzi z osłupieniem przekonują się, gdy ich komputery, konta, prywatność, pieniądze, dane osobowe itd. padają ofiarą wirusów, hackerów i komputerowych stalkerów, że zagrożenia płynące z sieci nie są tylko wymysłem spragnionych sensacji pismaków. To się dzieje – i to na masową skalę. Nie tylko w Pentagonie, nie tylko w USA. To się dzieje także tu i teraz. Tak naprawdę nikt surfujący po internecie nie może się czuć naprawdę bezpieczny. Ale ryzyko zawsze da się zminimalizować.

Nie dołączajcie do tych, co na własnej skórze przekonali się już, że „Polak mądry (dopiero) po szkodzie". Bo wprawdzie uczyć się na błędach można – ale najlepiej na tych cudzych. A jakby jeszcze przy tym wspierać polską przedsiębiorczość?

ARCABIT HOME SECURITY – prosty i intuicyjny w obsłudze polski program antywirusowy zapewnia bezpieczeństwo podczas surfowania w necie, zarówno na urządzeniach stacjonarnych, jak i mobilnych, a także smartfonach i tabletach pracujących pod kontrolą systemu Android. Stale aktualizowane mechanizmy kontroli rodzicielskiej i kontroli dostępu skutecznie blokują dojście do szkodliwych stron oraz zewnętrzne ataki. Nieduża „systemożerność" i doskonała optymalizacja mechanizmów skanujących sprawia, że nawet posiadacze słabszych konfiguracji nie będą odczuwali dyskomfortu podczas pracy tego programu w tle. Mniej obyci z komputerami użytkownicy nie muszą się lękać – program jest wyjątkowo intuicyjny w obsłudze. Praktycznie od momentu instalacji – komputer jest już pod jego ochroną.



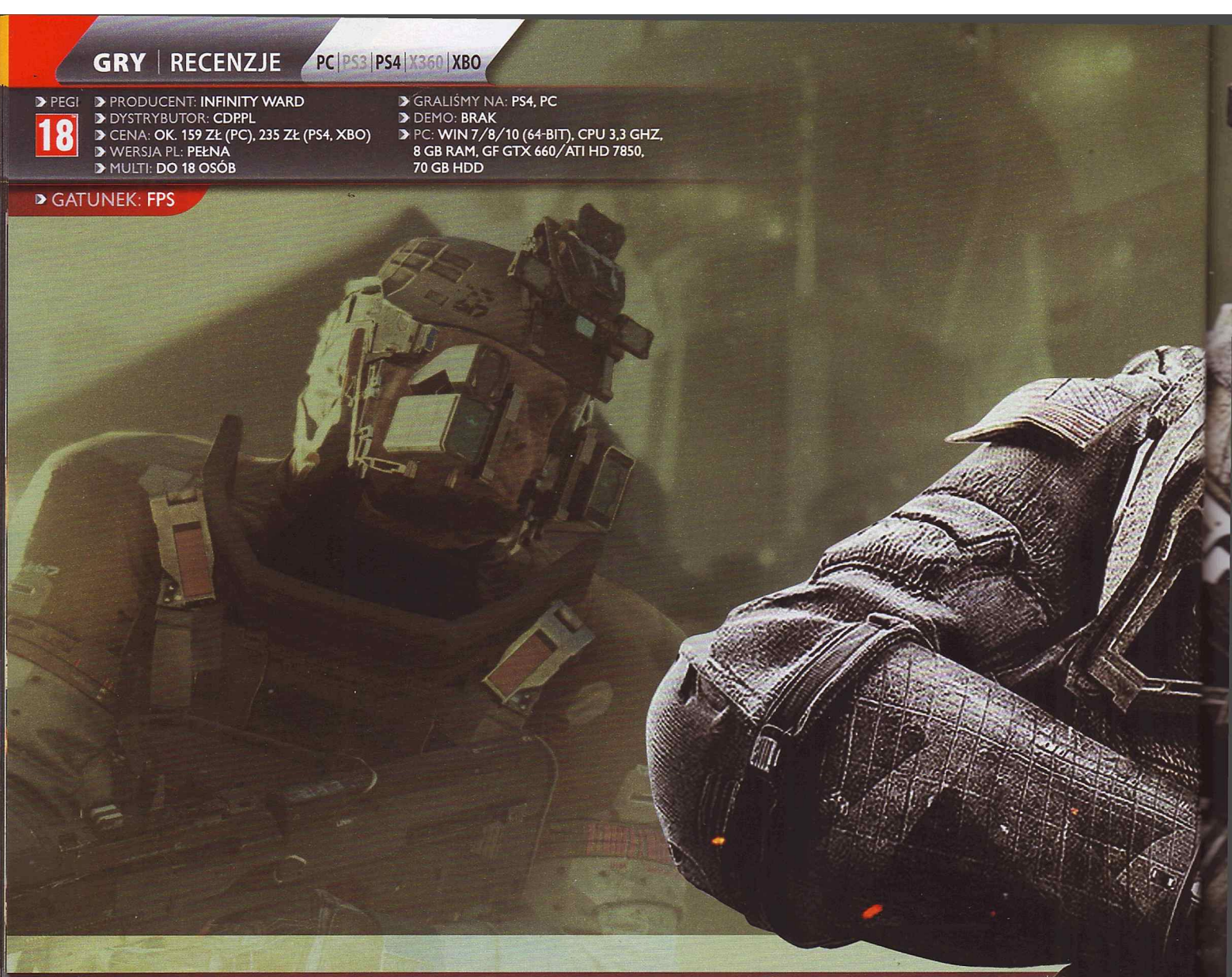
Coraz częściej też zagrażają użytkownikom komputerów programy typu „ransomware", czyli wirusy szyfrujące wszelkie dane na dyskach użytkowników i żądające wpłaty rzędu kilkuset złotych (i więcej) za klucz umożliwiający ich deszyfrację. W ogromnej większości przypadków, gdy już dojdzie do infekcji, wybór zawiera się tylko pomiędzy „słono płać" lub „gorzko płacz". Ale jest też trzecia droga.

SAFESTORAGE, autorska technologia firmy Arcabit, to bezpieczny, wydzielony na dysku komputera magazyn, który przechowujekopie zapasowe plików tworzonych podczas próby modyfikacji/zapisu pliku. Mechanizm ten nie jest przy tym trywialnym modułem do backupu, nie zmusza też użytkownika do wykonywania jakichkolwiek działań w celu ochrony swych danych. SafeStorage sam rozpoznaje, czy jakiś program usiłuje dokonać modyfikacji newralgicznych plików – i natychmiast tworzy jego zaszyfrowaną kopię (wedlestanu przed jego modyfikacją), którą dodatkowo kompresuje i szyfruje oraz zgrywa bez żadnego rozszerzenia, tak by nie mogło zostać zaatakowane przez wirusa. W wypadku infekcji – wystarczy tylko jeden klik, by przywrócić pierwotną wersję danego pliku.

Powiecie: „ale to tylko czcze deklaracje". Lecz niech przemówią fakty i czyny. **Wystarczy wejść na stronę www.arcabit.pl i z zakładki „do pobrania" ściągnąć 30-dniową wersję testową pakietu Arcabit.**
Sami się przekonacie, że nie ma tu żadnych obietnic bez pokrycia.

PEGI 18

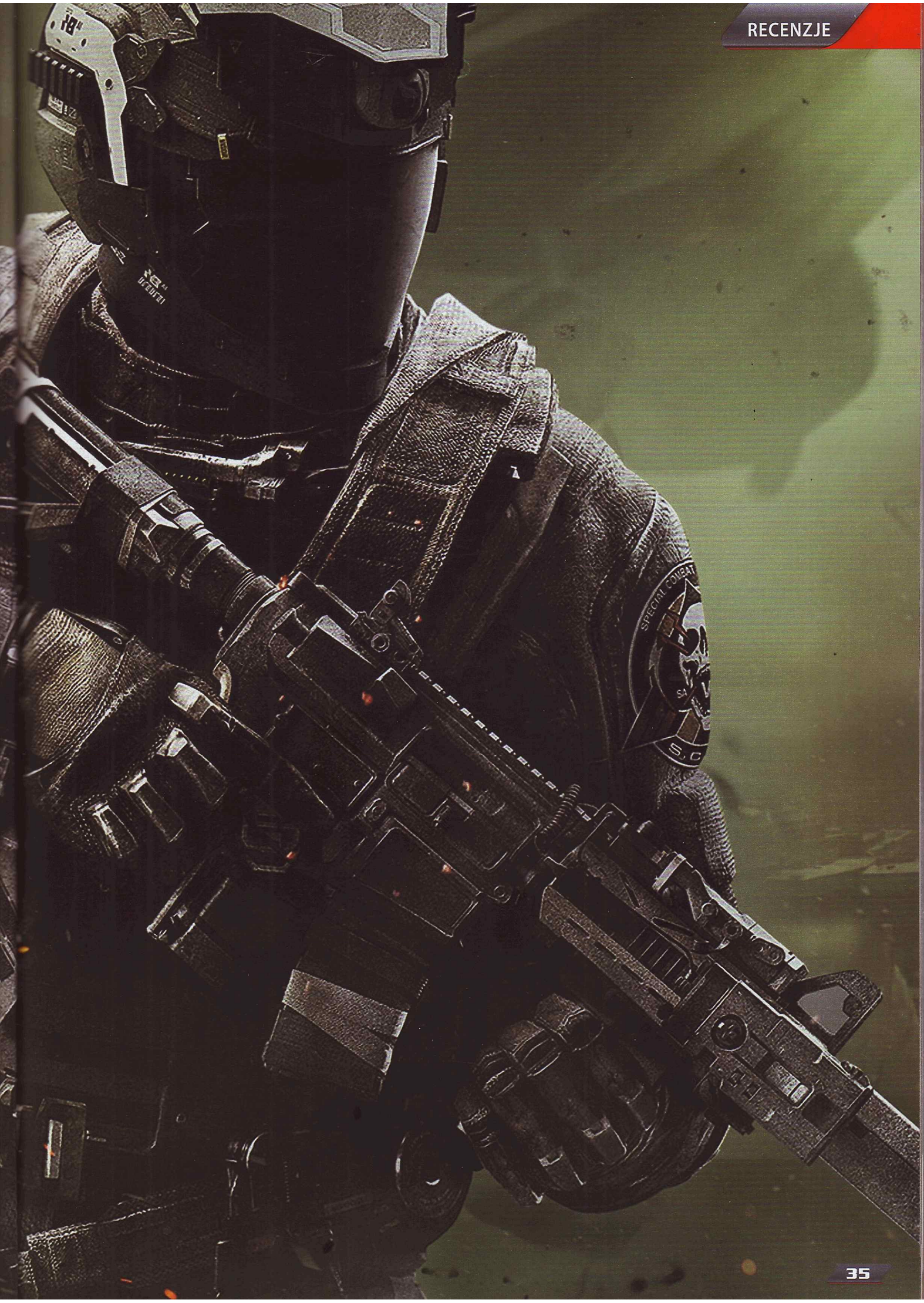
- PRODUCENT: INFINITY WARD
- DYSTRYBUTOR: CDPPL
- CENA: OK. 159 ZŁ (PC), 235 ZŁ (PS4, XBO)
- WERSJA PL: PEŁNA
- MULTI: DO 18 OSÓB
- GRALIŚMY NA: PS4, PC
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8/10 (64-BIT), CPU 3,3 GHZ, 8 GB RAM, GF GTX 660/ATI HD 7850, 70 GB HDD
- GATUNEK: FPS



CALL OF DUTY® INFINITE WARFARE

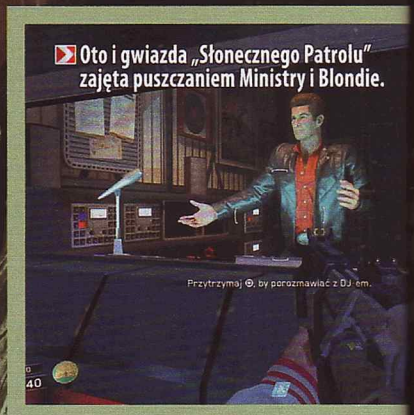
Grał w najlepszego CoD-a od roku: **Cross**

Po nieudanym Modern Warfare 3 i beznadziejnym Ghosts developerzy z Infinity Ward w końcu dostarczają singlową kampanię, która dorównuje stworzonym przez nich klasykom.


SPECIAL COMBAT

Jeśli chodzi o kampanię – Infinity Ward wraca w wielkim stylu.

Kampania ma do zaoferowania wiele pamiętnych widoków. Zwłaszcza na PC gra potrafi zachwycić w zupełnie niespodziewanych momentach.



Oto i gwiazda „Słonecznego Patrolu" zajęta puszczaniem Ministry i Blondie.

Gdyby spytać na dowolnym portalu o grach o opinię na temat Call of Duty, na pewno znalazłby się niejeden snob, który zacząłby pleść androny o „serii dla niewybrednych każuali" i „grach, które są co roku takie same". CoD na pewno nie cieszy się w sieci najlepszą reputacją. Niewątpliwie dużą rolę gra w tym zmęczenie „rokrocznością" kolejnych reklamowanych wszędzie odsłon i różne marketingowe wtopy Activision. Fani Army czy Battlefielda uwielbiają wywyższać się nad Call of Duty z zapałem godnym wojenek konsolowych, określając je zatęchłą serią dla dwunastolatków. Ba, nie tylko oni – spotkałem wielu nieszczególnie zainteresowanych strzelankami CoD-owych nienawistników, którzy uwielbiali serwować podobne mądrości. To znaczy aż do pytania „a w którą część grałeś ostatnio?", bo odpowiedź w 90% przypadków była tytułem sprzed kilku lat.

A wystarczyłoby, żeby popatrzyli z dystansem na tor rozwoju serii. Jeszcze trzy lata temu Infinity Ward w nieudanym Ghosts próbowało podbić serca fanów absolutnie monstrualnymi mapami do mocno klasycznego multiplayera i do bólu bzdurną kampanią opowiadającą o obronie USA przed zakusami okrutników z Ameryki Południowej. Dziś to samo studio wysyła nas w kosmos z jetpackiem i dziesiątkami futurystycznych gadżetów, żebyśmy uratowali Układ Słoneczny przed rebeliantami z Marsa albo zdominowali sieciowe potyczki przy pomocy turbowślizgów czy bieganie po ścianach. Zupełnie inny styl poruszania się, budowy poziomów, opowiadania historii. **Po dwóch dość marnych CoD-ach studio wyrusza na niezbadane dotąd tereny** – i udowadnia, że stać je na coś porównywalnego z dwiema pierwszymi częściami trylogii Modern Warfare.

Nic nie wiesz, Salenie Kotch

Gdy po raz pierwszy ginę w kampanii, na ekranie pojawia się napis „Wolność to wrodzona skaza Ziemian", którego autorstwo przypisuje się „Wysokiej Radzie FOK". To właśnie marsjański Front Obrony Kolonialnej próbuje ukatrupić nas i wszystkich mieszkańców Ziemi przez **osiem godzin kampanii** – a najskuteczniejszy jest w tym Saleh Kotch, grany przez Kita Haringtona (Jon Snow z „Gry o tron") przywódca armii FOK. Poznajemy go w przerywniku, w którym mówi do jednego z ziemskich żołnierzy „Przejmujesz się swoimi ludźmi?", po czym natychmiast morduje swojego podwładnego, dodając „To rozprasza uwagę".

Nawet Kevin Spacey miałby problemy ze sprzedaniem mi tego typu kwestii, a co dopiero ktoś o tak słodkim i godnym modela licu jak Harington. Nie ma co dużo mówić – **w kwestii stworzenia interesującej wrogiej frakcji Infinity Ward znów poniosło spektakularną porażkę**. Podobnie jak Federacji w Ghosts, Frontowi brak rysu historycznego i sensownych motywacji. To bardziej naiwne połączenie hitlerowskich Niemiec i Korei Północnej niż przeciwnik z krwi i kości.

Okazjonalne prerenderowane przerywniki świetnie budują więzi z podległymi nam żołnierzami.

Prolog spędziłem więc, strojąc sobie żarty z Marsjan i drżąc o jakość historii. Na szczęście jednak szybko okazało się, że fabuła Infinite Warfare skupia się nie na karykaturalnych łotrach, ale na dylematach Nicka Reyesa – świeżo upieczonego kapitana statku USNA Retribution, czyli jednej z niewielu maszyn, które wyszły cało z nagłego ataku FOK na ziemską flotę w Genewie. Odpowiedzialny za scenariusz i głos głównego bohatera Brian Bloom, w ostatnich

Dok USSN Retribution przed startem każdej misji tętni życiem. Z czasem jednak coraz mniej.

Początek meczu w multi, czyli jedyny moment, w którym nie trzeba martwić się ostrzałem z dziesięciu stron.

Szakal w VR

W dniu premiery Infinite Warfare developerzy opublikowali też niewielkie demo, które wykorzystuje możliwości PlayStation VR do posadzenia graczy za sterami wirtualnie rzeczywistego myśliwca Szakal. Start z doku zawieszonego w przestrzeni kosmicznej USNA Retribution, krótki tutorial, nagły atak Frontu Obrony Kolonii, parę minut akrobacji w próżni i nieustannego zestrzeliwywania przeciwników... a następnie ekran game over i wyświetlenie liczby zniszczonych statków wroga. Podobnie jak w kampanii nie jest to szczególnie skomplikowana zabawa, ale podziwianie jej w hełmie z oczywistych przyczyn bardzo podnosi poziom immersji. Nawet mimo tego, że patrzenie na ciało głównego bohatera jego oczami budzi dziwne czy wręcz nieprzyjemne uczucia. Jako że rzecz nic nie kosztuje – warto sprawdzić.

Jon Snow z „Pieśni Wybuchów i Ognia".

latach kojarzony głównie z rolą Blazkowicza z Wolfenstein: The New Order, snuje tu podobnie melancholijną historię co w niespodziewanym hicie Bethesdy. Reyes z początku podchodzi do nowych obowiązków z idealistycznym nastawieniem, próbując wypełniać każde zadanie bez żadnych strat. Z czasem jednak i on, i jego załoga są zmuszeni zaakceptować, że przy przeważających siłach wroga poświęcenie często bywa konieczne.

Zew obowiązku

Innymi słowy **Call of Duty nagle przypomniało sobie, że ma w nazwie „zew obowiązku", i to właśnie o nim opowiada gra**. Zgony podczas służby są tu liczne, brutalne i nagłe – nieodarte z heroizmu, ale jednocześnie przygnębiająco zwyczajne. Co prawda tu i ówdzie zdarzy się fałszywy ton, bo nie da się nie westchnąć z irytacją, gdy po stwierdzeniu „Cieszę się, że wreszcie mogłem zawalczyć u pana boku" jeden z pobocznych bohaterów przed upływem pięciu sekund dostaje zza ekranu kulkę w łeb. Zwykle jednak gra unika tanich melodramatów, jednocześnie odzierając wojnę ze splendoru z gracją podobną do tej, jaką pamiętamy z Modern Warfare. Stare Infinity Ward wróciło...

...i nauczyło się paru nowych sztuczek. Gdyby ktoś powiedział mi parę miesięcy temu, że przywiążę się do postaci z Call of Duty, zaśmiałbym mu się w twarz. A jednak! Infinite Warfare kradnie parę zagrań ze „Star Treka" i Mass Effecta, zręcznie budując w graczu przywiązanie do Retribution i całej jego załogi. W mesie oglądamy wiadomości o kolejnych zwycięstwach przy akompaniamencie głośnych wiwatów lub pomruków o kłamliwej propagandzie, na mostku z misji na misję coraz lepiej opanowujemy skoki w nadświetlną, przy wyborze ekwipunku co chwilę słyszymy, jak zbrojmistrz zachwala inny sprzęt. Developerzy zręcznie wykorzystują tu powtarzalne elementy rozgrywki czy spokojniejsze chwile do zarysowania charakteru każdego członka podległej nam ekipy. Kiedy więc przychodzi czas pożegnać się ze wspólnymi rekonesansami z porucznik Salter, staromodnym podejściem do wojaczki sierżanta sztabowego Omara czy żartami strojonymi przez robota Ethana – równie niespodziewaną, co niewątpliwą gwiazdę gry – czuje się autentyczny smutek. **Retribution jest jak Normandia z produkcji Bioware, tyle że w konwencji SF pozbawionej obcych ras.** Co zresztą samo w sobie jest w grach rzadkie i godne uwagi.

Skala, skala, skeltery

Dobre wrażenie robi też sama rozgrywka. Widać, że priorytetem dla twórców było uświadomienie graczom skali tytułowej „nieskończonej wojaczki", i rzeczywiście udało im się tego dokonać. Kiedy po udanej obronie genewskich ulic Reyes wskakuje do myśliwca, którym natychmiast wzbija się w powietrze, by wyfrunąć nad atmosferę i zniszczyć kryjących się w przestrzeni kosmicznej dowódców wroga, liniowy świat nagle wydaje się gigantyczny. Oczywiście doświadczone oko szybko wyłapie parę sztuczek, które wykorzystali developerzy – choćby loadingi ukryte podczas sekwencji startowych i prerenderowanych przerywników – ale liczy się efekt, a ten rzeczywiście robi wrażenie.

W inny sposób pomaga w budowaniu imponującej skali **różnorodność misji pobocznych**. Tak – wzorem erpegów doczekaliśmy się tu podziału na misje główne (najbardziej efektowne) i opcjonalne. Te drugie polegają zwykle na osłabianiu floty FOK, czy to poprzez atak myśliwcem Szakal, czy poprzez infiltrację i niespodziewane natarcie w skafandrze kosmicznym. Misje w kombinezonie zapadają w pamięć najbardziej, bo co chwilę rządzą się innymi zasadami. Raz jest to zwykła strzelanina na pokładzie statku, innym razem skradanie się przez pole asteroid celem podłożenia ładunku wybuchowego na kadłubie wrogiego niszczyciela. Czy spodziewaliście się, że Call of Duty niczym prostsza wersja Hitmana każe wam się przebrać w mundur przeciwnika, a następnie cichaczem wykańczać

Jeśli chodzi o multiplayer – ja wracam do Modern Warfare.

Każda misja główna ma jakiś oryginalny pomysł na siebie. W tym wypadku jest to „nie daj się spalić w słońcu".

kolejnych wysoko postawionych żołnierzy rozrzuconych po pokładzie? Bo ja nie.

Oczywiście lwią część zabawy nadal stanowią typowo CoD-owe, polegające głównie na sprytnym doborze osłon strzelaniny, ale nawet one zyskały na paru drobnych nowinkach względem dwóch poprzednich futurystycznych części: wychylaniu się zza osłon przy celowaniu (dla Infinity Ward chyba sztandarowa opcja), powolnego otwierania drzwi z bronią w ręce czy nowych gadżetów w stylu samonaprowadzających, „inteligentnych" granatów. Osobiście ucieszył mnie też brak typowych znajdziek – zamiast przeczesywać dokładnie każdy poziom za poukrywanymi laptopami czy czymś w ten deseń musimy znaleźć i wypróbować każdą broń, co jest znacznie ciekawszą wariacją na temat typowego maratonu zbieractwa.

Trochę gorzej wypadły misje za sterami Szakala. Stylowa maszyna, ale każde duże starcie z jej udziałem wygląda tu tak samo: rozrzucone wokół asteroidy lub fragmenty zniszczonego wraku, tkwiące w miejscu ciężko opancerzone A-Jaksy i niszczyciele, wreszcie latające wokół zwinne myśliwce Skeltery w dwóch wariantach – zwykłym i elitarnym. Najpierw zawsze wykańczamy małe cele, przez które żadne miejsce na polu walki nie jest bezpieczne i na ekranie panuje powszechny chaos. Potem zaczynamy niszczyć wielkie, potężnie uzbrojone obiekty, których eliminacja jest bardziej nużąca niż kłopotliwa – spamuj rakiety i flary, wezwij drona z amunicją, powtarzaj. Zwycięstwo, powrót na Retribution. I tak za każdym razem. Co prawda na podziw w misjach z Szakalem w roli głównej zasługują **bardzo przystępne sterowanie i oryginalny motyw wizualny każdego starcia** (raz próba wydostania się z zasadzki w kosmosie, raz atak na rafinerię na słonecznej planecie), ale jeśli chodzi o mechanikę – jest słabo. Nie na tyle, by nie czerpać radości z gry. Jednak na tyle, by zrozumieć, czemu Szakal nie doczekał się własnego trybu w multiplayerze.

Gdy wszyscy strzelają zewsząd

A skoro o multi mowa... W recenzji każdego innego Call of Duty poświęciłbym trybowi wieloosobowemu tyle samo miejsca, ile przeznaczyłem w tym tekście na single. Niestety, rozgrywki sieciowe podsumować można w jednym zdaniu: **kopia Black Ops III z projektami map Infinity Ward**. Czytaj: brak nowinek, niby znowu mamy do użycia jetpacki, bieganie po ścianach i cały ten jazz, ale korzystamy z tego wszystkiego znacznie ostrożniej, bo w każdym miejscu na mapie możemy zostać postrzeleni z przynajmniej trzech stron. Choć poziomy nie mają już horrendalnych rozmiarów godnych Ghosts, ich korytarzami nadal rządzi chaos. To nie podzielone na trzy główne tunele mapy Treyarcha, gdzie niektóre miejsca pozwalają na niezawodne zasadzki i gdzie na podstawie ruchu sojuszników w drużynowych deathmatchach da się dość łatwo wyczytać, co dzieje się wokół. W Infinite Warfare w tym samym miejscu raz ktoś zeskoczy z dachu, raz wejdzie po schodach, raz przybiegnie od tyłu, innym razem z przodu. Oczywiście z czasem ten bezład da się w dużej mierze zrozumieć, ale początkujący powinni spodziewać się licznych frustracji. Zwłaszcza jeśli tak jak ja będą mieli typowy problem z tzw. kompensacją laga w wykonaniu Infinity Ward – przy niektórych meczach słabe połączenie owocuje tym, że często oddajesz w kierunku wroga serię strzałów, giniesz, a potem na replayu widzisz, jakbyś nie zdążył nawet unieść lufy. Niesamowicie frustrujące zjawisko, które dręczy serię od lat.

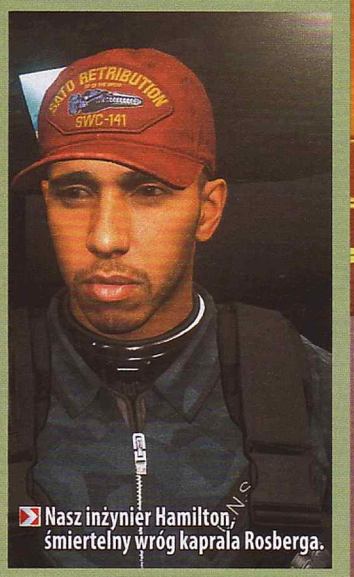
Oczywiście multi nie jest złe, dalej zachowuje wszystkie atuty trybów wieloosobowych w Call of Duty: nieustanną akcję w 60 klatkach na sekundę, świetne systemy poruszania się, znakomite udźwiękowienie dające radość z każdego wystrzału, konsolowy split screen, wreszcie dopracowane z precyzją neurochirurga uzależniające systemy odblokowywania kolejnych elementów wyposażenia. Nie mogę jednak oprzeć się wrażeniu, że równie dobrze mógłbym zostać przy Black Ops III i dostać to samo, ale zrobione lepiej. Zwłaszcza że

A co tam na PC?

Pecetowy port jest więcej niż przyzwoity: sensowny wachlarz opcji, bardzo zadowalająca wydajność, zaskakujący poziom dopracowania jak na standard dzisiejszych portów AAA. Warto jednak ostrzec osoby o wolniejszych łączach, że przy zakupie edycji z dołączonym remasterem Modern Warfare trzeba liczyć się z pobieraniem na dysk aż 144 GB danych (a wkrótce gra rozrośnie się o DLC)! Problemy może sprawić też znalezienie rywali do innych trybów multiplayerowych niż standardowy Team Deathmatch. Nawet tuż po premierze Infinite Warfare nie mogło przebić na steamowej topliście... Farming Simulatora 17. Ale to i tak lepiej niż w przypadku wersji na Windows Store, której posiadacze mogą grać tylko ze sobą nawzajem. Nowy CoD ma tam żywotność multiplayera porównywalną do No Man's Sky.

To nie byłoby Call of Duty, gdyby zwieńczeniem co drugiej misji nie była efektowna eksplozja.

Parkowanie z pomocą usłużnego drona.



Nasz inżynier Hamilton, śmiertelny wróg kaprala Rosberga.

Zew obowiązku: Nieskończona wojaczka

Polonizacja jest poprawna, okazjonalnie nawet zdarzy się jej przebłysk geniuszu – momentami jednak niemożność zmiany języka kwestii pisanych na angielski mocno frustruje. Czasem zdarzają się fragmenty, przy których autorowi przekładu ewidentnie nie wytłumaczono kontekstu („clear" wypowiedziane po wykończeniu wszystkich żołnierzy w pokoju nie oznacza „jasne"), multiplayerowe opisy są często sztywne i niezrozumiałe, a część kwestii nie doczekała się żadnych napisów. Co nie jest problemem, gdy uruchomimy dubbing, ale ten przez duszącą teatralność jest po prostu okropny. Omijać.

Activision rozwinęło system monetyzacji tak bardzo, że **odblokowywanie kolejnych rzadkich bonusów (skórek, emblematów, specjalnych animacji itd.) bez wydawania pieniędzy bywa niesamowicie frustrujące**. Już w poprzedniej części serii wydawcy wymyślili zainspirowany grami mobilnymi system losowań użytecznych i kosmetycznych przedmiotów – kryły się one w skrzyniach, za które można zapłacić walutą wewnątrzgrową... lub prawdziwą. O ile jednak „BLOPS3" bez dodatkowych opłat co chwilę częstował mnie czymś ładnym lub przydatnym, tak Infinite Warfare wypluwa w moim kierunku niemal wyłącznie bonusy o najniższej rzadkości („pospolite") i złom służący do budowania nowych broni (a żeby taką skonstruować, potrzeba naprawdę majątku).

Czy wspomniałem o tym, że po raz pierwszy w historii serii **najlepsze warianty uzbrojenia są dostępne TYLKO w skrzynkach**? A mówimy tu o grze, która w edycji z Modern Warfare Remastered na PS4 kosztuje 330 złotych – taka zachłanność prawie każe mi przeszukać stary dysk za zdjęciami Koticka przerobionego na Lucyfera. Ale nie robię tego, bo nawet z irytującymi mikrotransakcjami Call of Duty ma lepszy system odblokowywania nowych wirtualnych przedmiotów niż jakikolwiek inny shooter. I jeśli będę wracał do tego multi, to właśnie ze względu na maestrię Infinity Ward w tej materii.

„CoD to nie zombie"

Niemniej nawet gdybym zupełnie kręcił nosem na ten tryb – i zgodził się, że jest pewnym dowodem na słuszność zarzutów stawianych przez antyfanów Call of Duty – to przecież jest to tylko jeden tryb, a dwa pozostałe są znakomite. Ten trzeci, czyli tryb przetrwania o dosadnej nazwie Zombies, był dotąd specjalnością odpowiedzialnego za niego studia Treyarch. Ich wydana rok temu mapa Shadows of Evil była fenomenem na skalę branży. Developerzy zatrudnili do niej cztery hollywoodzkie gwiazdy (Perlman! Goldblum! McDonough! Graham!) tylko po to, by ukryć zakończenie za serią nieprzejrzystych rytuałów tak głęboko, że bez solucji do końca doszło góra kilkaset osób na całym świecie. Infinity Ward zdecydowało się zatem na stworzenie bardziej przejrzystej wersji trybu, którą można odpalić ze znajomymi. Tak powstało **Zombies in Spaceland**, gdzie wcielamy się w jednego z aktorów wessanych do nawiedzonego przez nieumarłych wesołego miasteczka i usiłujemy albo przeżyć jak najdłużej, albo znaleźć drogę wyjścia.

Motyw przewodni tego wariantu rozgrywki, czyli powrót do „szalonych lat 80.", jest już trochę oklepany, ale do zabaw kanapowych nadaje się idealnie – nie sposób się nie uśmiechnąć, gdy ukończenie jednego z zadań (nazywanych przez twórców easter eggami) sprawia, że z nieba zlatuje do nas uzbrojony w karabinek David Hasselhoff, a w tle zaczyna lecieć motyw serialu „Nieustraszony". Albo gdy za jednym z portali znajdujemy automaty z klasycznymi grami Activision pokroju Pitfalla czy River Raid. Opcjonalny tutorial w postaci przewodnika po lunaparku jest nieco nachalny przez formę wyskakujących dymków, które pauzują grę, ale naprawdę pomaga nowicjuszom wejść w wir strzelania między świecące oczy, kupowania coraz lepszego sprzętu i zabijania wszystkich okien dechami. Zabawa na wiele godzin i na wiele osób.

Jeśli jednak nawet Zombies do was nie przemawia, a tęsknicie jedynie za starym, dobrym Call of Duty – **dajcie Infinite Warfare szansę choćby tylko ze względu na kampanię**. To już kolejny obok Dooma i Titanfalla 2 shooter w tym roku, po którym nikt niczego się nie spodziewał, a który naprawdę zaszokował jakością. Powtarzam: stare Infinity Ward wróciło. I to nie tylko w Modern Warfare Remastered. **[CDA]**

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 8
AUDIO 8

- + najlepsza kampania w Call of Duty od lat
- + zaskakująco dobry scenariusz
- + skala
- + tradycyjnie świetny (i tym razem bardziej przystępny) tryb Zombies
- + multiplayer wciąż uzależnia świetnym tempem odblokowywania kolejnych rzeczy
- − zaledwie poprawny jak na standardy serii tryb wieloosobowy
- − agresywna monetyzacja psuje zabawę
- − pojedynki Szakali i charakteryzacja łotrów w kampanii mogłyby być ciekawsze

PEGI 18

- PRODUCENT: INFINITY WARD/RAVEN SOFTWARE
- DYSTRYBUTOR: CDP.PL
- CENA: COD IW LEGACY – 209 ZŁ (PC), 295 ZŁ (PS4, XBO)
- WERSJA PL: NAPISY
- MULTI: DO 18 OSÓB
- GRALIŚMY NA: PC
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8/10, CPU 2 X 2,9 GHZ, 6 GB RAM, GF GTS 450/AMD HD 7850

- GATUNEK: FPS

Wrócił do Czarnobyla: **Krigore**

W starym już dowcipie rodzice Jasia zakładali dziecku na szyję pęto kiełbasy, by ich pies chciał się z chłopcem bawić – taki Jasio był brzydki. Ty, drogi czytelniku, jesteś tym psem, Jasio zaś jest Infinite Warfare. Odświeżone Modern Warfare jest z kolei kiełbasą. I jest to dobra wędlina.

CALL OF DUTY® MODERN WARFARE REMASTERED

COD: M.W. REMASTERED

Mało jest tytułów, które zasługują na odświeżenie bardziej niż Modern Warfare. Ten shooter w 2007 roku po prostu wszedł na scenę i pozamiatał. Nakreślił ramy, wewnątrz których poruszały się wszystkie inne liczące się strzelanki. Podniósł poprzeczkę tak, że niewielu było ją w stanie przeskoczyć. W końcu – pokazał, że FPS-y mogą być czymś więcej niż serią coraz bardziej zamotanych poziomów do zaliczenia i grupą wrogów do odstrzelenia. Sprawił, że gry stały się interaktywnymi filmami.

Jestem MacTavish

Modern Warfare nie pojawił się ot tak, z czapy. Zaczyn rozwiązań, które zagwarantowały sukces MW, widzieliśmy już wcześniej. Okazję, by błysnąć i podtrzymać legendę serii, skrewili choćby twórcy Quake'a 4 – każdy, kto pamięta kilkuminutową sekwencję „stroggifikacji", wie, że szli w dobrą stronę. Komuś zabrakło jednak jaj, by wypruć ze strzelanki dostatecznie dużo elementów, które wcześniej definiowały gatunek. Twórcy Modern Warfare nie mieli litości: **wzięli, co w FPS-ach było w porządku, resztę wywalili, a na miejsce powtarzalnych czynności i pełnej wolności postaci gracza wrzucili kaganiec skryptów**. Niby odbieranie swobody jest złem – tyle że gamingowa brać zgodnie stwierdziła, że taka niewola fabuły im pasuje. Że scenariusz pisany ręką wirtualnego reżysera pozwala zagłębić się w akcję skuteczniej nawet niż największa nawała ognia karabinowego. Powstało nowoczesne pole walki. I to wszystko jak na dłoni widać w reedycji Modern Warfare.

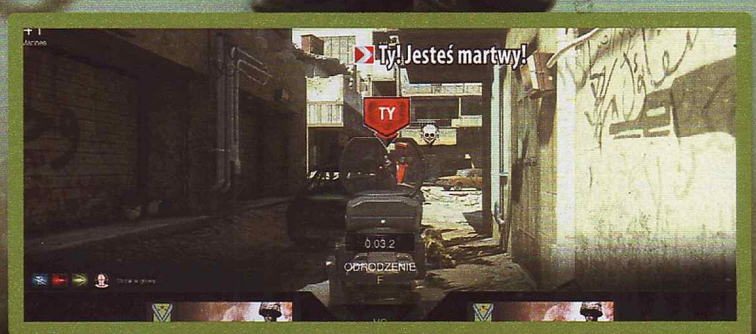
Kampania, jaką przyjdzie ci przejść, opowiada generalnie o losach dwóch osób: sierżantów Paula Jacksona oraz „Soapa" MacTavisha. Pojawia się też kapitan Price, który – jeszcze jako porucznik – zwiedza Czarnobyl w retrospektywnej misji. Ta ikoniczna już

Jak zagrać w reedycję Modern Warfare?

Niestety, oficjalnie Modern Warfare nie ma w sprzedaży osobno – można je kupić tylko w zestawie z Infinite Warfare. Najtańsza edycja Legacy kosztuje obecnie ok. 200 zł dla PC i ok. 300 zł dla konsol. Są jednak i inne, droższe zestawy – Legacy Pro oraz Digital Deluxe.

Miło jest odwiedzić starych znajomych.

Przyzwyczajonych do futurystycznych CoD-ów mogą zaskoczyć o wiele bardziej płaskie mapy.



Ty! Jesteś martwy!

Egzoszkieletów nie ma, ale za to są klasyczne killstreaki.

Oryginalne wydanie Modern Warfare w liczbach

Data premiery: 5 listopada 2007
Liczba platform: 3+1 (premierowo PC, PS3, X360 oraz Wii ok. 2 lat później)
Średnia ocen na Metacriticu: 92% (PC), 94% (PS3), 94% (X360)
Liczba sprzedanych kopii: ponad 13 milionów (stan na 2013)
Liczba poziomów do przejścia: 21, podzielone na trzy akty oraz prolog i epilog
Liczba sierżantów wśród głównych bohaterów: 2, sierżant Paul Jackson oraz sierżant „Soap" MacTavish – oprócz tego inni bohaterowie, w tym kapitan John Price, w retrospekcji w Czarnobylu jeszcze jako porucznik
Liczba zdetonowanych ładunków nuklearnych: 1 – i jest to legendarna wręcz scena, której wstyd nie znać.

kampania prowadzi gracza przez lokacje rozsiane po całym świecie: Rosję, Irak, Ukrainę, Arabię Saudyjską, Kuwejt, Azerbejdżan – Modern Warfare zmusza gracza do skakania po globie, ale robi to, patrząc z perspektywy czasu i wszystkich tych fabularnych pętli i niedomówień, które pojawiły się później w cyklu, w sposób jasny i surowy. To fajne uczucie wrócić do historii, która nie jest jakoś specjalnie wyszukana, i poczuć się jak członek sił specjalnych: mistrz w swoim fachu, co to bez większego zastanawiania się nad egzystencjalnym bólem po prostu czyści ziemię z różnych szumowin. Jest to w pewien sposób odświeżające i mam wrażenie, że seria później to uczucie gdzieś gubiła. Tutaj to wraca – i jest wielką zaletą ponownego spotkania ze starą grą.

Kiedyś, jak grałem w Modern Warfare, chłonąłem każdą scenę – bo było to wszystko nowe. Teraz, jak się gra drugi raz, już spokojniej, to jakby bardziej widać klej, którym połączono każdą scenę. W Kuwejcie chociażby: rajd uliczkami, których rozkład pozwala włóczyć się po nich nie do końca w liniowy sposób, pokazuje, jak działa oskryptowanie. Wchodzisz w uliczkę A, z miejsca B wylewają się kolesie w arafatkach. Zatrzymujesz się przy drzwiach C, twój kumpel prosi o rzucenie flashem – jeśli to zignorujesz, twoi kompani zamiast strzelać będą stać za winklem, podczas gdy ty będziesz czyścić pokój. To wszystko jest wyraźniejsze, **spoiny czasami dają w Modern Warfare znać o sobie aż nazbyt jaskrawo – nie przeszkadzało mi to jednak**. Cały czas czułem się jak u kumpla, z którym się znam i którego wady charakteru rozumiem.

W sieci

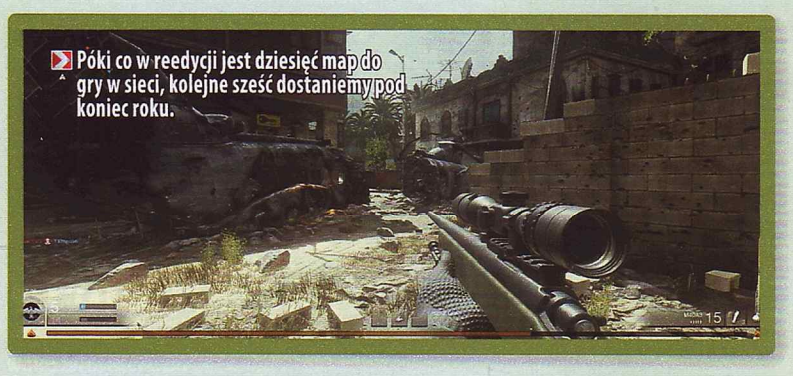
Nie będę ukrywał, szło mi źle – pierwsze godziny spędzone w sieci to był po prostu srogi łomot. **Modern Warfare w multi jest wymagające.** Nie ma tu tych wszystkich zabawek, dronów, egzoszkieletów, całego tego techno fiu-bździu z kolejnych, futurystycznych części. Jesteś ty i twój karabin. Pewnie dlatego do broni trzeba znów nabrać tu szacunku. Pukawki są piekielnie wręcz skuteczne – co samo w sobie dla fanów MW szokiem nie jest. W sieciowym module Modern Warfare jednak czuć surowość: jak popełnisz błąd, głupio się wystawiając, po prostu giniesz i żadne zabawki tyłka nie ratują. Pewnie dzięki temu całość, niezależnie od trybu, ma bardziej kamperski charakter: szturmujący na pałę bardzo szybko giną. Gra się szybko, ale ostrożnie. Zupełnie inaczej niż w Battlefieldzie, ale i inaczej niż choćby w Black Ops III. Widać to zresztą po mapach: dawno już w Call of Duty nie były tak... spłaszczone.

Na razie jest ich dziesięć, a w przyszłości i w darmowym DLC pod koniec roku dojdzie kolejnych sześć. Niby mniej niż w oryginale, ale z drugiej strony są wszystkie te związane z MW klasyki, które – przynajmniej według mnie – wryły się w pamięć i historię gatunku. Są więc m.in. Ambush, Overgrown, Backlot czy przez wielu szczególnie doceniana Crash. Co tu dużo mówić – gra się na nich bardzo dobrze. Mnie do pełni szczęścia brakuje oczywiście Chinatown, ale tu akurat targa mną nostalgia sięgająca dużo dalej niż do 2007 roku – wspomniana mapa jest bowiem przeróbką Carentan, mojej ukochanej lokacji jeszcze z pierwszego Call od Duty. Cóż, wszystkiego mieć nie można najwyraźniej. Ogólnie jestem pozytywnie zaskoczony tym, że Modern Warfare w sieci wciąż się sprawdza i ma swój niepowtarzalny charakter.

Modern żabker

Stroną techniczną zaś... jestem zawiedziony. Pewnie, gra wygląda ładniej – ale co z tego, skoro potrafi chrupnąć. Grałem na Core-i5 6600K oraz Radeonie R9 380 z najnowszymi sterownikami dla gry. Na ultrapanoramie 2560 x 1080 w sugerowanym poziomie detali przy zabawie w sieci często zdarzało się, że gra mi najzwyczajniej cięła podczas gęstszej akcji. Dla porównania: na tym samym komputerze Battlefield 1, który jednak wygląda lepiej, śmiga jak piasek po grzbietach dromaderów podczas burzy. Najwyraźniej z optymalizacją coś nie pykło – tym bardziej że nie widać tak naprawdę, gdzie te całe pot i krew z procka i GPU idą. Ot, masz większą rozdzielczość tekstur, jest więcej trawki. Ogólnie – jest miło dla oka, ale rewolucji wizualnej nie ma. Rzecz jasna błędów nie uświadczyłem – przenikanie obiektów czy glitche w teksturach to nie ta bajka, tu Modern Warfare jest jednak lepszy od kolejnych Battlefieldów. Marna to pociecha, skoro MW, czyli odmalowana, bo odmalowana, ale koniec końców dziewięcioletnia gra, chodzi gorzej.

Pomimo tego jednak **jest to fajna reedycja: szybka, grająca na uczuciach, płynąca na nostalgii**. Miło znów zobaczyć ten rozchybotany statek, który był zwiastunem czegoś nowego. Człowiek gnał wtedy przed siebie, chłonął te wszystkie skrypty i zastanawiał się, co dalej. Dziś to oczywiście wiem – Modern Warfare Remastered jest pewnego rodzaju déjà vu, wspomnieniem, które zatarło się już przez te lata i teraz wraca. Człowiek siłą rzeczy nie pamięta dokładnie, jak to wtedy wyglądało. Wie, że były te ikoniczne sceny, wie, że MacTavish dał radę, kojarzy, że w Czarnobylu ktoś stracił rękę. Nie ma jednak szans, by spamiętać tekstury, które wtedy zostały użyte, nikt nie kojarzy pikselozy trawy, przez którą przedzierali się snajperzy. Pamięć to ładnie wygładziła – ładniej nawet niż te wszystkie rozmazania na nowoczesnych kartach grafiki. Gra się więc podobnie – tyle że każdy, kto zaliczył kiedyś MW, niczym nie będzie zaskoczony. Zobaczy własne wspomnienia: wyraźniej, ładniej. **To żadna nowa jakość – a tylko piękna podróż w przeszłość.** Dlatego więcej niż 8 dać nie mogę. |CDA|


Póki co w reedycji jest dziesięć map do gry w sieci, kolejne sześć dostaniemy pod koniec roku.

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 7
AUDIO 8

- + Modern Warfare, jakim je pamiętam...
- + ...tyle że ładniejsze
- + surowość kampanii i multiplayera to miły odpoczynek od futuryzmu
- + nie widać, by gra się zestarzała
- − wydajność trybów sieciowych
- − jak ktoś widział i nie przygrywa mu sentyment, to raczej nie ma czego tu szukać
- − na razie brak wsparcia dla modów, brak wyszukiwarki serwerów

PEGI 16

- PRODUCENT: LINCE WORKS
- DYSTRYBUTOR: TECHLAND
- CENA: 59 ZŁ (PC), 79 ZŁ (PS4)
- WERSJA PL: NnapisY
- MULTI: CO-OP DLA 2 OSÓB
- GRALIŚMY NA: PC
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I3, 4 GB RAM, GPU Z 1 GB PAMIĘCI
- GATUNEK: SKRADANKA

Aragami

Jak tu pięknie i cicho. Czas kogoś wypatroszyć.

Ciemniak pod latarnią. Czy coś.

Został duchem zemsty: Cursian

Growa japońszczyzna(*) wywołuje we mnie mieszane uczucia. Uwielbiam samurajów, katany, kwitnące wiśnie i majestatyczne pagody, ale na myśl o biuściastych trzynastolatkach walczących z humanoidalnymi pomidorami mam ochotę wydrapać sobie oczy. Szczęśliwie Aragami zalicza się do tego pierwszego nurtu.

Opowieść zaczyna się raczej banalnie – oto bowiem wioskę pewnej dziewuszki napada wrogi klan. Sioło idzie z dymem, mieszkańcy z kostuchą, a panna z porywaczami. Z targającej nią nienawiści zrodził się tytułowy Aragami – mściwy duch. Utkany z cienia zabójca ma tylko jedną noc na wywarcie pomsty i oswobodzenie swej stwórczyni, bowiem wraz z pierwszym brzaskiem jego ciało rozpadnie się w pył. Sęk w tym, że wbrew swej potępieńczej naturze bohater nie jest bezmyślnym narzędziem, za jakie uchodzi. W niewytłumaczalny sposób zdołał zachować część wspomnień z dawnego życia, co przełoży się oczywiście na mniej lub bardziej zajmujące dramaty.

Blink-blink boy

Jak przystało na ucieleśnienie mroku, **Aragami kroczy ścieżką skrytobójcy, nie wojownika.** Zamiast bezmyślnie rzucać się w otwarty bój woli przemykać za plecami wrogów, obserwować patrole i błyskawicznie eliminować nieszczęśników, którzy okazali się na tyle głupi, by odłączyć się od grupy. W razie wpadki najlepiej od razu wczytać stan gry, bo każdy alarm wywołuje prawdziwe pandemonium, a bohater ginie od pojedynczego ciosu. Ma to niby uzasadnienie fabularne (broń samurajów jest zaklęta światłem), ale podejrzewam, że wynika ze skromnego budżetu, który nie pozwolił na opracowanie porządnego systemu walki. Może to i dobrze – natychmiastowa śmierć w skradance nie jest przecież kompletnie bezsensowna.

Bohater dysponuje szeregiem nadnaturalnych umiejętności, a najważniejszą z nich jest cienisty skok, czyli tutejszy odpowiednik mignięcia z Dishonored. W przeciwieństwie do Corvo Aragami może teleportować się tylko pomiędzy zacienionymi miejscami, co początkowo znacząco ogranicza mu pole manewru. Na szczęście dość szybko uczy się tworzyć własne plamy mroku i zyskuje pełną swobodę. Jeśli dodać do tego fakt, że energii starcza mu nawet na kilka mignięć z rzędu, a regeneracja „many" trwa dosłownie chwilę, otrzymuje potężną, piekielnie satysfakcjonującą broń. Sprawne przeteleportowanie się przez rozległy dziedziniec, zaciukanie osamotnionego strażnika i błyskawiczna ucieczka na pobliską półkę skalną sprawiają naprawdę sporą frajdę!

Przyciasny budżet

Poziomy, przez które przedziera się Aragami, nie grzeszą rozległością, ale zaprojektowano je całkiem zmyślnie i **do większości celów można dojść na kilka sposobów.** Po drodze opłaca się rozglądać za poukrywanymi zwojami, za pomocą których da się rozwinąć zdolności bohatera. Jako że w grze nie ma żadnego radaru, warto zdecydować się na przykład na możliwość śledzenia pozycji przeciwników przez ściany. Wysoce wskazane jest też opanowanie sztuki dematerializacji ciał pokonanych wrogów, bo pozostawienie trupa na widoku niemal na pewno skończy się wszczęciem alarmu, a twórcy nie przewidzieli niestety możliwości „ręcznego" przenoszenia zwłok w ustronniejsze miejsce.

Gra miewa dość poważne problemy z zachowaniem płynności. Choć prosta, rysunkowa grafika zdecydowanie ma swój urok, to w żadnym wypadku nie usprawiedliwia regularnych spadków do około 40 fps-ów na komputerze wyposażonym w GeForce'a 1070. Mieszane uczucia budzi we mnie również japońskie udźwiękowienie (jedyne dostępne). Doceniam, że „indyk" w ogóle się takowego dorobił, ale mam wrażenie, że aktorów podebrano z ichniej wersji Ukrytej prawdy, bo mają tyle charyzmy co niewyspani członkowie koła zapalonych zbieraczy litewskich łyżek. Nie ukrywam, że moja znajomość japońskiego sprowadza się do „konnichiwa", „sake" i „hentai", ale niepokoi mnie też fakt, że postacie wybąkują najwyżej po kilka słów, podczas gdy napisy przypadające na daną kwestię składają się z dwóch, trzech linijek.

Aragami to bardzo miłe zaskoczenie i naprawdę udana, wymagająca skradanka. Rzecz jasna próżno tu szukać rozmachu i perfekcji gier AAA. Wyraźnie widać wynikające z ciasnego budżetu ograniczenia: przytrafiają się problemy ze spadkami płynności, głupiejącą AI (wrogowie potrafią zastygnąć w miejscu lub kretyńsko kręcić się wokół własnej osi) albo szwankującą detekcją kolizji, ale zważywszy na niewygórowaną cenę, naprawdę warto. |CDA|

Zaskakująco udana skradanka w orientalnym sosie.

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 7
AUDIO 8

- klimat
- dobrych skradanek nigdy za wiele
- umiejętności bohatera

- spadki płynności
- szereg pomniejszych niedoróbek

(*) W tym przypadku mowa o klimacie, nie pochodzeniu, bo grę stworzyli Hiszpanie.

MARVEL
ADVENTURE TIME
the POWERPUFF GIRLS
ADVENTURE TIME
Choose your
Hero / Story / Universe
Mr. GUGU & Miss GO
Dla czytelników -25%
Użyj kodu: myhero25
WWW.MRGUGU.COM

PEGI 12

- PRODUCENT: FIRAXIS GAMES
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 200 ZŁ
- WERSJA PL: PEŁNA
- MULTI: DO 12 GRACZY
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8/10 (64-BIT), CPU CORE I3 2,5 GHZ/PHENOM II 2,6 GHZ, 4 GB RAM, GF 450/AMD HD 557
- GATUNEK: STRATEGICZNA

Szerzy żółwizm: **enki**

Nie chcesz zarywać długich nocek przed kompem? Masz rodzinę i dzieci? Znajomych? Regularnie brylujesz na towarzyskich salonach? Strzeż się tej gry. Taka jest dobra.

CD-ACTION POLECA

SID MEIER'S

CIVILIZATION VI

Harald Hardrada, zwany Srogim, ma wszystko dopięte na ostatni guzik. Założył swe pierwsze miasto na średniej wielkości wyspie, której był jedynym – oprócz barbarzyńców – mieszkańcem. Wokół jego ziemi rozpościera się wszechocean, z którego wystają mniejsze i większe połacie lądów. To doskonałe środowisko dla jego wikińskich langskipów – szybkich, zabójczych i potrafiących plądrować nadmorskie wioski łodzi. Wraz z wynalezieniem przez jego lud szkutnictwa jako pierwsze wypłynęły one na otwarte wody, rysując pierwsze kontury wysp na mapie świata i zyskując premie od odkrywanych po raz pierwszy miast-państw.

Hardrada wie, jakie są mocne punkty jego rodzącej się cywilizacji. Właśnie w dzielnicy świątynnej swej stolicy, Nidaros, kończy budowę pierwszego kościoła klepkowego. Być może kiedyś, tysiące lat później, spali go jakiś długowłosy norweski blackmetalowiec. Na razie niemniej przyczyni się do szerzenia żółwizmu – pokojowej religii nad religie, którą Hardrada zamierza rozprzestrzenić na całym świecie. Przy dużym udziale przemocy fizycznej, jeśli będzie trzeba.

Sumeria sprytnie założyła kolonię na wyspie Norwegów, dzięki czemu, gdy przyjdzie czas, Gilgamesz będzie pierwszy do odstrzału.

Rzeźba, nie masa

W 2010 roku Firaxis stworzyło prawdziwe monstrum o wiecznie niezaspokojonym apetycie na czas graczy. Wraz z dodatkami Civilization V utrzymywało się blisko szczytu popularności na Steamie przez sześć długich lat. Moje 232 godziny zainwestowane w podbijanie świata na coraz to nowsze sposoby to pikuś przy dokonaniach ogromnej rzeszy fanów rozbudowanych, ale przyjaznych turowych strategii. Studio Sida Meiera spłodziło klasyka, jaki na długo zapisze się w branżowych annałach – grę, z którą nikt nie mógł konkurować w jej kategorii. Nawet „międzyplanetarne" Civilization: Beyond Earth sprzed dwóch lat. Przygotowując „szóstkę", ekipa odpowiedzialna za znakomite dodatki do „piątki" trafnie zidentyfikowała największą przeszkodę na drodze ku sukcesowi sequela: diamentu, jakim jest gameplay poprzedniczki, nie należy próbować gnieść, przeciskać przez prasę ani wymyślać na nowo. Wszystko jest już na swoim miejscu. Wystarczą tylko szlify.

W „Cywilizacji" nie chodzi tak naprawdę o zwycięstwo. Ostateczny cel rozgrywki jest określony tylko po to, by gracz mógł obrać do niego własną drogę, a potem odbyć wielogodzinną, wspaniałą podróż. „Szóstka" rozumie to doskonale. Choć pod względem czystego rozmachu – ze swoimi marnymi 20 przywódcami do wyboru – jest w porównaniu do Civ V ułomna, nadrabia to, pozwalając użytkownikom dokonywać wyborów tam, gdzie do tej pory nie mieli takiej możliwości.

Licheń 2.0

Początek rozgrywki to absolutna klasyka – otrzymujemy po jednej jednostce osadników i wojowników z maczugami. Trwożliwie przytulone do siebie, samotne, otoczone mgłą wojny. Pierwsi zakładają osadę, drudzy nieśmiało, tura po turze, zaczynają wyglądać poza granice nowego państwa. W tej odsłonie gry najlepiej niezbyt daleko – mapa jest wielka i pełna barbarzyńców, a osady same nie potrafią się przed nimi bronić. Skondensowanie pierwszych kilkudziesięciu tur wokół miejsca startowego pozwala

Nawet zrujnowane wojną Kongo prezentuje się w grze całkiem ślicznie.

dobrze zapoznać się z posiadanymi ziemiami i zaplanować sobie dalszy rozwój – zarówno lokacji centrów drugiego, trzeciego miasta, jak i dzielnic stolicy.

Choć żyją „Cywilizacjami" od dwóch dekad, ludzie z Firaxis wciąż mają masę dobrych pomysłów na rozwój serii. „Rozpakowanie" miast na większą liczbę heksów niż jeden jest bez dwóch zdań jednym z najlepszych, na jaki mogli wpaść. Dzielnic, jakie możemy budować wokół centrum miasta, jest zatrzęsienie, a wraz z rozwojem cywilizacji ich liczba rośnie. I nigdy nie zdarzy się tak, by któraś mieścina miała je wszystkie. Jako Harold Hardrada, założywszy stolicę z dala od wybrzeża, zdecydowałem się w pierwszej kolejności na postawienie dystryktu świątynnego. Tu, powiedziałem sobie, ma być przyszłe centrum religijne świata. Dopiero gdy kilkanaście tur później na wybrzeżu nieopodal moi osadnicy umościli sobie gniazdko pod nazwą Oslo, mogłem zbudować dzielnicę portową. Ta w dalszej perspektywie miała pomieścić latarnię morską, stocznię i inne budynki podkreślające atut miasta, jakim było położenie na brzegu morza.

W międzyczasie pod Nidaros, również na swoim własnym heksie, zacząłem już budować mój pierwszy cud świata – Wiszące Ogrody – zapewniający przyrost rozwoju wszystkich miast. Niedługo po nim powstanie Świątynia Mahabodhi, a jeszcze później Hagia Sophia – oba zwiększające dochód wiary, czyli zasobu nieodzownego przy chęci podbicia świata poprzez nawrócenie na żółwizm. A do tego śliczne i nadające okolicy unikatowego kolorytu. **Jakże świeżo jest spojrzeć na mapę, na której farmy nie stanowią 80% ulepszeń heksów wokół miasta**, jak to drzewiej bywało.

W sieci powiązań

Obok rozkwitu terytorialnego w „Cywilizacjach" zawsze nieodzowny był rozwój potencjału kierowanego przez gracza narodu. W „szóstce" obok standardowego drzewka technologicznego, które sięga od garncarstwa i kamieniarstwa po cyfryzację i loty kosmiczne, znajduje się również **zestaw idei**. To, upraszczając, pomysły na to, jak wprowadzić i ulepszyć dobrobyt przy pomocy dających różnorakie bonusy kart doktryn wojskowych, gospodarczych i dyplomatycznych, a także ustrojów. Choć z czasem lista dostępnych polityk rośnie do kilkudziesięciu, **system jest niebywale prosty i intuicyjny**. Co najważniejsze, podróż na coraz wyższe gałęzie obu drzewek – technologii i idei – wiąże się z nieustannym nagradzaniem gracza dzięki czynnościom przyspieszającym badania.

Jedną z pierwszych możliwych do wynalezienia idei jest handel zagraniczny. W rozgrywce, którą rozpocząłem jako cesarz Rzymu, Trajan, odkryłem ją dużo szybciej od moich rywali. To dlatego, że los umieścił moją pierwszą osadę nieopodal linii, która dzieliła wygenerowany ląd na dwa kontynenty. Gdy tylko moi woje odkryli ową niewidzialną granicę i to, co znajdowało się za nią, czas badania handlu skrócił się o połowę. Tak samo jest z każdą inną ideą i technologią. Marzą ci się rychłe morskie i zamorskie bonusy z doktryn kolonializmu? Opracuj wcześniej astronomię. Chcesz szybciej wynaleźć stal, która pozwoli ci budować pancerniki i artylerię, by ukrócić panoszenie się spartańskiej królowej Gorgo? Zbuduj kopalnię węgla. **Wszystko łączy się tu ze sobą w pięknej sieci powiązań, która zamiast karać nagradza.**

Swoją drogą ograniczenie nadeptywania graczom na odciski wydaje się jednym z głównych punktów honoru twórców. Wymagający stałej kontroli współczynnik ogólnego szczęścia cywilizacji z „piątki", na który zostawały nakładane kary za zwiększającą się liczbę miast, tutaj nie istnieje. Udogodnienia powinniśmy (lub nie) budować mieszkańcom każdej mieściny z osobna, mając bezpośrednią kontrolę nad tym, gdzie i dlaczego panują jakiekolwiek niepokoje. Liczba założonych osad w żaden sposób na to nie wpływa, więc tym bardziej warto stawiać flagi, gdzie tylko się da. I co z tego, że łatwiej wtedy podpaść jakiemuś watażce z Arabii? Przynajmniej będzie ciekawie!

Świeże spojrzenie na doskonałą strategiczną rozgrywkę.

À propos konfliktów i dyplomacji

Civilization VI jest – co chyba was nie zaskoczy – złożoną grą. Rozwój terytorialny miast, polityka, religia, archeologia, kultura i rekrutacja wielkich ludzi – większość z tych „nakładek" na podstawowe zasady rozgrywki przybyło do „piątki" jedynie w dodatkach. Ale mimo to dopiero „szóstka" tak naprawdę nauczyła mnie tak podstawowych rzeczy jak to, jak w szerszej perspektywie działa »

Gdy apostołowie zakasują rękawy i umawiają się na ustawkę, niebo grzmi.

armie, czyli trzy jednostki w jednej – prawdziwe tarany, z których maniakalnie inwestujący w konnicę Fryderyk Barbarossa mógłby w doskonały sposób skorzystać... gdyby jego cywilizacja dotrwała do tego czasu. To, czego potencjału jeszcze do końca nie odkryłem, to powracający z Beyond Earth system szpiegostwa. Ani w „piątce", ani w BE nie było to coś, co mnie specjalnie interesowało (może poza zastosowaniami defensywnymi), i tu jak na razie pomysł na nie do mnie nie trafia.

Lech, stoczniowiec

Nie bez powodu rzucam tu na lewo i prawo nazwiskami wielkich przywódców zamiast prowadzenie wojen czy całe te formalne potępienia, które co i raz AI wystosowuje wobec mnie, nawet gdy trzymam się z daleka od jej spraw.

Gdy jako Hojo Tokimune, władca Japonii, w swojej pierwszej rozgrywce po raz pierwszy wypowiedziałem wojnę Tomyris, królowej Scytii, otrzymałem komunikat o tym, że dostanę karę za wojowniczość. Sytuacja powtórzyła się, gdy postanowiłem odgryźć się szturchającemu mnie od południa Fryderykowi Barbarossie i zająć mu kolejno Berlin, Trewir i Aachen (tłumacze Akwizgranu nie znali). Dwa pierwsze miasta wziąłem całkiem sprawnie, natomiast wywołanie następnej wojny bez uprzedniego potępienia Niemców nie tylko oczywiście pozamykało mi jakiekolwiek ścieżki dyplomatyczne z resztą cywilizacji, ale również kolejny raz wprowadziło w mojej stan zmęczenia wojną. Ten zaś objawił się takim skokiem niezadowolenia, że w środku mojego oblężenia Aachen wokół położonego kilka heksów na północ Trewiru wypączkowały konne oddziały buntowników. Zniweczyło to moje imperialistyczne plany i na kolejnych kilkadziesiąt tur spowolniło pozyskiwanie dla dobrego ludu Japonii należnego im lebensraumu.

Miasta, centra cywilizacji, zyskały własny charakter.

Jak na ironię, odniosłem później w tej rozgrywce zwycięstwo kulturowe, ale póki miałem chęć i cierpliwość, rozwijałem naukę i potęgę militarną, co zaowocowało możliwością łączenia ze sobą dwóch podobnych jednostek w zajmujące pojedyncze pole korpusy. W okolicach XX wieku wynalazłem wymieniać tylko nazwy ich narodów. W „szóstce" bowiem, **rozpoczynając grę, wybieramy osobistość, nasze alter ego, a nie cywilizację**. W podstawowym zestawie występuje, co prawda, tylko jeden przykład więcej niż jednego wodza tej samej narodowości w postaci Gorgo i Peryklesa szefujących Grekom. Spodziewam się jednak, że w zalewie płatnych i bezpłatnych dodatków, który napłynie od Firaxis w kolejnych latach, doczekamy się dużo więcej podobnych przypadków.

Piramida Chichen Itza w lesie deszczowym pod japońskim Trewirem. Zawał historyków gwarantowany.

Wybór jednego albo drugiego przywódcy wiąże się ze zmianą którejś z czterech cech specjalnych wyróżniających cywilizację. W przypadku Grecji oboje mają dostęp do Republiki platońskiej, hoplitów oraz dzielnic Akropolu. Gorgo dodatkowo zgarnia punkty kultury za niszczenie wrogich jednostek, a Perykles bonus do tego samego zasobu za bycie suzerenem neutralnych państw-miast. Niby nic, a jednak pole do rozwoju gry pod względem czystej zawartości jest tu ogromne. Mam przy tym nadzieję, że w przyszłości pojawi się więcej wodzów o cechach nietypowych na kształt cywilizacji Wenecji z dodatku Nowy wspaniały świat do „piątki". Nie mając możliwości trenowania osadników i zakładania nowych osad, gracze musieli tam przejmować miasta-państwa przy pomocy wielkich kupców. W „szóstce" ciekawy pod tym względem jest jedynie Mvemba a Nzinga z Konga, który nie może budować dzielnic świątynnych ani zakładać religii, ale za to czerpie korzyści z wierzeń napływowych (jako AI bardzo nie lubi się zresztą z cywilizacjami religijnymi, które nie

Czy ma pan chwilę, by porozmawiać o Żołwiu A'Tuinie?

Okiem Krigora

OCENA 9

Jestem ciekaw, co twórcy wrzucą do DLC, bo już na starcie gra wydaje się bardziej dopakowana niż poprzednia część (nawet z dodatkami). Znając jednak współczesne obyczaje wydawnicze, bez rozszerzeń się nie obejdzie, a i gra już w tym momencie zaczęła obrastać modami. Póki co w sposób nieoficjalny i partyzancki, bo w momencie powstawania tekstu nawet nie było jeszcze dedykowanego jej Warsztatu Steam. Fani swoje produkcje wrzucali po prostu na największe fora poświęcone serii. Ale już w tej chwili Cywilizacja VI jest bardzo satysfakcjonująca. Podoba mi się to, że rozgrywka ma piękną właściwość dostosowywania się do zapatrywań gracza na tempo zabawy i obieranych celów. Cholera, nawet jeśli jesteś strategiczną nogą i przegrywasz, to przegrywasz pięknie i w sposób pozostawiający satysfakcję. Patrząc już bardziej całościowo, zmian tu mimo wszystko niewiele – to jednak w ogóle nie przeszkadza. Doceniam nową koncepcję miast, do gustu przypadły mi również ładniejszy interfejs i prześliczna wprost grafika, która kojarzy mi się nie tyle z Civką, co z Settlersami.

wysyłają na jego ziemie swoich apostołów i misjonarzy). W podstawce brak niestety reprezentanta Polski, ale pół roku temu w wywiadzie twórcy osobiście zapewniali mnie, że gracze znad Wisły będą usatysfakcjonowani. Pozostaje więc czekać na DLC.

Błyszczy i chrupie

Dodatkowym powodem do tego, by polubić nowy system „przywódczy" cywilizacji, są stylizowane na lekko kreskówkowe, bogato animowane modele władców. **Na uwagę zasługuje zresztą cały styl graficzny gry**, nawiązujący do poprzedniej części sposobem konstrukcji mapy świata, ale wymieniający „realistyczne", chłodne barwy na ciepłe. Mgła wojny przybrała genialną formę utrzymanej w sepii mapy z czasów wielkich odkryć, kiedy to za horyzontem na śmiałków/głupców czaiły się smoki i krakeny. Odkryte wcześniej, ale niewidoczne tereny prezentowane są za to jako szkice. Cieszy nawet tak drobny bajer jak możliwość obracania mapy z przyciskiem Alt (przy czym funkcjonuje to na zasadzie „sprężynki" – po puszczeniu klawisza widok wraca do domyślnego). Minus tego wszystkiego jest taki, że **wystarczy 200 tur z lekkim okładem, by silnik gry po raz kolejny przestawał dawać sobie radę z płynnością** i do końca rozgrywki trzeba się liczyć z lekkim chrupaniem.

Jest jeszcze kilka mniejszych problemów. Podczas ładowania zapisu gry można spokojnie pójść zaparzyć wodę na herbatę (doskonała na długie jesienne wieczory przy grze), jednostki wielkich admirałów, podążając za innymi, podczas walki bezpośredniej wyświetlają się na innym polu, niż powinny, a podczas obrony własnych miast niemiłosiernie trudno czasem jest wklikać się w przycisk aktywujący ostrzał z murów. Osobiście najbardziej boli mnie chyba brak animowanej mapki ukazującej po zakończeniu gry, jak tura po turze zmieniała się sytuacja na mapie i jak rozwijały terytoria zajmowane przez poszczególne cywilizacje.

Głupio na zakończenie pisać o pierwszym wrażeniu, ale mam po temu doskonały powód. Sid Meier's Civilization VI wita graczy drugim po nagrodzonym Grammy „Baba Yetu" z „czwórki" utworem autorstwa Christophera Tina. Jego błyskotliwy, pełen werwy, pieczołowicie zaaranżowany i mistrzowsko wykonany „Sogno di volare" („Sen o lataniu") nadaje ton całemu doświadczeniu z grą, które chwyta za fraki przy pierwszej i puszcza, na chwilę, przy ostatniej turze. To, co się dzieje pomiędzy, to magia – po części już znana, po części wymyślona na nowo.

Żółw Zbawiciel

Jest 260 tura, 1745 rok n.e., Harald Hardrada nawrócił już na żółwizm Kongo, Rzym i większość państw-miast. Imperium Norwegii rozciąga się na siedem miast na trzech kontynentach, pozostaje w przyjacielskich stosunkach z Trajanem i Gilgameszem. Przy pomocy trzech jednostek i dwóch ufortyfikowanych pól prowadzi wojnę obronną przeciw konnicy Fryderyka Barbarossy. Zachodzi w głowę, jak poradzić sobie z Gandhim i jego hinduizmem. Tak się składa, że wikińscy naukowcy właśnie osiągnęli przełom w opracowywaniu technologii piechoty... |CDA|

OCENA

9

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 8
AUDIO 9

- + nowa rozbudowa miast
- + duża głębia, proste zasady
- + sympatyczny styl graficzny
- + muzyka
- + wciąga cholerstwo
- − drobne błędy i przeoczenia
- − brak Polski
- − długie czasy ładowania

REKLAMA

REKLAMA

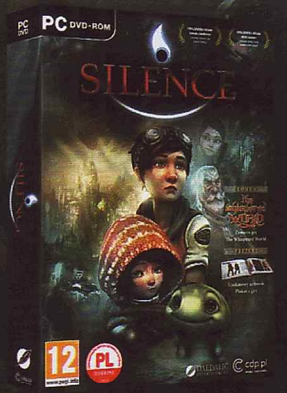
NA TROPIE PRZYGODY!

Świat pomiędzy życiem i śmiercią

SILENCE

GWIAZDORSKA OBSADA
BERNARD LEWANDOWSKI
Z POLSKIEJ WERSJI FILMU
„KSIĘGA DŻUNGLI"

GWIAZDORSKA OBSADA
MILENA GĄSIOREK
Z POLSKIEJ WERSJI FILMU
„BARDZO FAJNY GIGANT"



BONUS
The Whispered World
Zawiera grę
The Whispered World
PREZENT

Unikatowy artbook
Plakat z gry

ZAMÓW NA
CDP.PL/NA-TROPIE-PRZYGODY

12 www.pegi.info
PL DUBBING cdp.pl

© 2016 DAEDALIC ENTERTAINMENT GMBH I LOGO DAEDALIC SĄ ZNAKAMI HANDLOWYMI DAEDALIC ENTERTAINMENT GMBH.
SILENCE I LOGO SILENCE SĄ ZASTRZEŻONYMI ZNAKAMI HANDLOWYMI DAEDALIC ENTERTAINMENT GMBH. WSZELKIE PRAWA ZASTRZEŻONE.

DAEDALIC ENTERTAINMENT
cdp.pl

ZAGRAJ W NAJLEPSZE PRZYGODÓWKI SEZONU

PEGI 16

PRODUCENT: FROM SOFTWARE
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 15 €, OK. 65 ZŁ
WERSJA PL: NAnapisy
MULTI: DO 6 OSÓB

GRALIŚMY NA: PS4
DEMO: BRAK
PC: WIN 7 (64-BIT), CPU INTEL CORE I3-2100, 4 GB RAM, GF GTX 750 TI/AMD HD 7950

GATUNEK: AKCJA/RPG

DARK SOULS III

ASHES OF ARIANDEL

Ej, weź nie marudź: **Berlin**

Smutno mi się zrobiło po przejściu Ashes of Ariandel(*). I niestety nie dlatego, że From wypuściło kolejną świetną grę z piękną historią. Smutno mi się zrobiło, bo zrozumiałem, że seria, przy której spędziłem więcej czasu, niż chciałbym komukolwiek przyznać, na moich oczach staje się parodią samej siebie.

Gdy popatrzycie na okładkę Dark Souls III pod odpowiednim kątem, koniecznie w pełnię księżyca, zamiast nazwy gry pojawi się na niej tęczowy napis „ZŁOTE PRZEBOJE". Biegając po Lothric, ciągle miałem wrażenie, że wszystko to już widziałem, a From Software zadowoliło się odtwarzaniem tego, co przynajmniej raz zrobili dobrze. W Ashes of Ariandel, niestety, sprawa ma się jeszcze gorzej: pierwszy dodatek do „trójki", przez większość czasu, **jest jak playlista z coverami ułożona przez kogoś, kto nigdy nie słyszał oryginałów**.

W Ashes of Ariandel odwiedzamy kopię malowanego świata Ariamisa z „jedynki", ale teraz namalował go – zgadliście – Ariandel. Jest więc zimno, są krukopodobne istoty, jest machająca kosą śliczna dama, która potrafi stać się niewidzialna w trakcie walki. Tło fabularne nie ma znaczenia – przestałem już wierzyć, że chodzi o jakąkolwiek historię, jakiekolwiek uzasadnianie cykliczności tego wirtualnego świata. W fabule i kierunku artystycznym Dark Souls liczy się już tylko to, żeby można było wrzucić do gry jak najwięcej nawiązań, a potem trącać gracza w ramię i co chwilę pytać: „Pamiętasz?". Pamiętam. „Ale pamiętasz?". TAK, PAMIĘTAM, DO JASNEJ CHOLERY!

Jedźmy, nikt nie woła.

Przykład: opcjonalny boss wzywa sobie w trakcie walki na pomoc wielkiego wilka, a na arenie znajduje się grób z wbitym obok mieczem – oczywiste odniesienie do Artoriasa i Sifa. Ale po co komu to było, skoro marność tej walki jest nie do wyrażenia, a ten grobik i mieczyk są wielkości zabawek dla dzieci? Czy ktoś mi chciał powiedzieć, że „tak, wiemy, że to nie jest dobre...", czy może właśnie uznał, że tak będzie „fajnie"? Nie wiem, co myśleć – czuję się, jakbym słuchał „Smells Like Teen Spirit" w wersji Miley Cyrus.

Brrr brrr

To jest męczące, a całe DLC jest skonstruowane w ten sam sposób. A kiedy przestaje, to przypomina najmniej interesujące lokacje z wszystkich poprzednich części – te, w których wrogowie rozmieszczeni są, jakby byli elementem gry logicznej. Założę się, że po rozrysowaniu mapy AoA na kartce niewiele będzie miejsc, w których dałoby się ustawić przeciwników tak, żeby udupić gracza jeszcze bardziej. I, wbrew pozorom, nie o to w tej serii chodzi: „zaszczucie" było środkiem wykorzystywanym od czasu do czasu, tutaj stało się motywem przewodnim całej rozgrywki.

Jedyne, na co nie jestem w stanie narzekać, to ostatni boss. Jest cudowny. Wolałbym dostać tylko tę jedną walkę niż całe DLC, bo poza nią wszystko było dla mnie niepotrzebnym wypełniaczem, zwykłą stratą czasu, która niczym mnie nie powaliła. Trzyfazowa walka będąca mieszanką Priscilli (Dark Souls) z Lady Marią (DLC do Bloodborne) i kilkoma twistami, których nie będę wam spoilować, to jasny punkt na tle całej serii, nie tylko „trójki".

Zimnooo

Ashes of Ariandel ratuje też **arena do PvP, którą odblokowuje się po ubiciu opcjonalnego bossa**. Działa to na zasadzie prostego matchmakingu, w którym wybiera się tryb (od klasycznych dueli po free-for-all dla sześciu graczy), chwilę czeka i zaczyna się tradycyjną dla Soulsów wojnę telepatyczną (bo lagi nadal potrafią sprawić, że dostaje się po łbie, chociaż miecz wroga na ekranie wylądował siedem metrów w prawo od naszej postaci). Dobrze, że to się wreszcie w „trójce" pojawiło, ale niedobrze, że jest zablokowane płatnym DLC.

I teraz najtrudniejsza do wyjaśnienia rzecz w całej tej recenzji: jak lubicie Soulsy, to i tak to przecież kupicie. Wciąż będziecie mieć do czynienia z jedną z najbardziej interesujących gier, jakie kiedykolwiek powstały. Gdybym miał to oceniać z tej perspektywy – dałbym pewnie 8/10. Niestety straciłem już w tej serii tyle godzin życia, że moje wymagania rosną zamiast maleć i Ashes of Ariandel ich nie zaspokoiło. Trzymam kciuki za kolejne DLC, chociaż boję się, że trafię w nim do jakiegoś zabawkowego Oolacile. |CDA|

(*) *Konsekwentnie odmawiam stosowania polskiego nazewnictwa.*

OCENA

6+

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 7
AUDIO 8

- walka z ostatnim bossem
- AI wilków
- wreszcie jakaś arena do PvP

- ale to już było. I nie wróci więcej
- i choć tyle się zdarzyło, to do przodu wciąż wyrywa głupie serce
- ale to już było, znikło gdzieś za nami
- choć w papierach lat przybyło, to naprawdę wciąż jesteśmy tacy sami

7

- PLATFORMA: PS4
- PRODUCENT: TRAVELLER'S TALES
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 160 ZŁ
- WERSJA PL: Nnapisy
- MULTI: DLA 2 OSÓB
- GATUNEK: PLATFORMOWA

LEGO HARRY POTTER COLLECTION

Leviosuje wingardium: **Krigore**

Bluźni ten, kto twierdzi, że gry spod znaku klocków Lego się nie zmieniają. Jeśli chcecie się przekonać, że ich rozgrywka naprawdę ewoluuje, sięgnijcie po reedycję Potterów, która właśnie wyszła na PS4.

Gry odtwarzają fabułę książek, ale pędzą przy tym na złamanie karku – jest dużo skrótów.

Gracze mają do dyspozycji charakterystyczne czary.

Gdy Harry Potter był u szczytów popularności, ktoś postanowił pokazać jego przygody w oprawie z klocków. Serię książek podzielono na dwie części i wydano w kolejnych grach m.in. na PS3. Pierwsza, która przedstawiała początkowe cztery lata nauki Harry'ego w Hogwarcie, ukazała się w 2010 roku. Trzy następne lata upchnięto w części drugiej, a ta wyszła w roku 2011. Od tej ostatniej premiery minęło lat pięć i **całą potterową sagę wydano ponownie, tym razem na jednej płytce**. W tym sensie jest to na pewno opłacalna reedycja – to takie dwa w jednym: wrzucamy krążek do napędu i wybieramy, w którą z odsłon chcemy zagrać, i dopiero wtedy tak naprawdę odpala się gra.

Pierwsza z nich siłą rzeczy jest mniej skomplikowana i raczej lekka. Powodem tego jest oczywiście fakt, że Harry stawiał tutaj swoje pierwsze kroki, więc i rozgrywka nie jest za bardzo wyszukana. Ale jednocześnie widać też, że w porównaniu z ostatnimi świetnymi odsłonami gra się zestarzała i w międzyczasie tytuły z cyklu Lego obrosły w kilka nowych sztuczek. A przede wszystkim normą w kolejnych produkcjach stała się narracja, która wychodzi poza ramy szturchnięć, chrząknięć czy energicznej gestykulacji. Te rozwiązania seria porzuciła już dawno, a w Potterze są dalej i wyglądają archaicznie. Tego samego stylu prowadzenia narracji należy się spodziewać w drugiej części – ale że książki, na podstawie których powstały lata 5-7, są poważniejsze (słowo „dojrzalsze" jednak mi przez klawiaturę nie przejdzie), to i zabawa ma nieco mroczniejszy klimat.

Graficznie niby całość trzyma standard, gramy w Full HD, wiek widać jednak choćby w uproszczonych i kanciastych bryłach, z których zbudowano interaktywne obiekty. Miejscami brakuje również kontekstowej pomocy, która stała się standardem w nowszych odsłonach. **Jeśli miałbym komuś polecić tę kolekcję, to tylko osobom, które zamierzają ją ograć z młodszymi fanami Pottera.** W innym przypadku mądrzej będzie kupić np. Lego Star Wars lub wciąż prześwietną i według mnie najlepszą część cyklu – Lego Hobbit. |CDA|

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 7
AUDIO 6

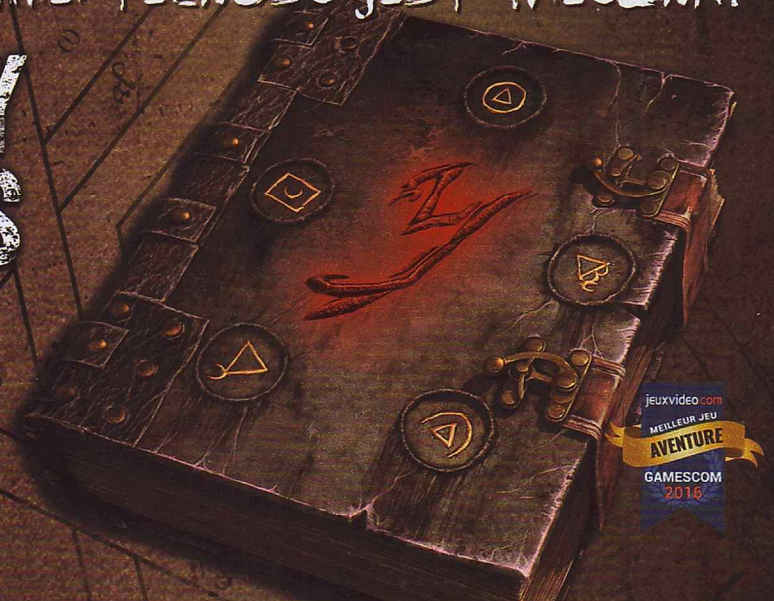
- jedna płyta, by rządzić wszystkimi Potterami
- humor jest w tej grze silny
- mam złe przeczucia co do powtarzalności gameplayu
- to nie jest gra dla starych ludzi

REKLAMA

NA TROPIE PRZYGODY!

KTO POWIEDZIAŁ, ŻE NIEŚMIERTELNOŚĆ JEST WIECZNA?

YESTERDAY ORIGINS



jeuxvideo.com MEILLEUR JEU AVENTURE GAMESCOM 2016

18 www.pegi.info

PL PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA NAPISY cdp.pl

ZAMÓW NA CDP.PL/NA-TROPIE-PRZYGODY

PENDULO STUDIOS MICROIDS

©2016 ANUMAN INTERACTIVE SA. WSZYSTKIE PRAWA ZASTRZEŻONE. DYSTRYBUOWANE I WYDANE PRZEZ ANUMAN INTERACTIVE SA. MICROIDS JEST ZNAKIEM TOWAROWYM ANUMAN INTERACTIVE SA. WSZYSTKIE PRAWA ZASTRZEŻONE. STWORZONE PRZEZ PENDULO STUDIOS. ©2016 PENDULO STUDIOS

ZAGRAJ W NAJLEPSZE PRZYGODÓWKI SEZONU

PEGI 12

- PRODUCENT: DIMPS CORPORATION
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 130 ZŁ (PC), 220 ZŁ (PS4, XBO)
- WERSJA PL: NnapisY
- MULTI: DO 6 OSÓB
- GRALIŚMY NA: PS4
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8/10, CPU 2 X 3,3 GHZ, 2 GB RAM, GF GT 650/AMD HD 6570
- GATUNEK: BIJATYKA/MMO

DRAGON BALL XENOVERSE 2

Trenował z Vegetą: **Krigore**

Po mniej więcej półtora roku od premiery pierwszego Xenoverse trudno spodziewać się rewolucji i zakładać, że twórcy wywrócili koncepcję zabawy do góry nogami. I rzeczywiście. Dostajesz w zasadzie to samo, co było. Ale kilka nowinek jest.

Gra ponownie odtwarza historyczne pojedynki, w których przebiegu mieszają jednak czarne charaktery, np. wzmacniając wrogów lub dodając posiłki.

OCENA **7**

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 7
AUDIO 6

- + interesująca namiastka MMO z bohaterami Dragon Ball
- + bardzo duża wolność w tworzeniu postaci
- + dobre do pogrania w sieci i samotnie, również okazjonalnie
- + miłe uśmiechy w stronę weteranów
- + 60 fps-ów na konsolach
- − niewielki zakres zmian w stosunku do poprzedniej części
- − bitwy z Wielkimi Małpami i cała seria problemów z tym związana
- − sterylność grafiki
- − irytująca niekiedy muzyka
- − tylko dla fanów cyklu Dragon Ball

Nowy Xenoverse w założeniach jest prostym MMO. Tworzysz postać, wybierając rasę, płeć i wygląd. Potem, jak w każdej grze tego typu, bawisz się w dobieranie gratów oraz nabywanie coraz mocniejszych umiejętności, całość zaś wykorzystujesz w kolejnych starciach. Zawiedzie się jednak ten, kto będzie oczekiwał tu głębi lub okazji do przyhardkorzenia – to na pewno nie Budokai.

V jak Vegeta

Podobnie jak poprzednio, postać gracza jest członkiem Time Patrolu – organizacji, która pilnuje, by historia płynęła tak, jak to nakreślił kanon Dragon Balla. Znów mamy osobników, którzy mieszają w wydarzeniach, i znów trzeba ten bałagan odkręcać. Tyle tylko, że tym razem centrum znajduje się w Cotton City – nowym, większym mieście, w którym znajdziesz wyraźne odniesienia do poprzedniej części gry. **Jeśli tylko masz sejwy z poprzedniej odsłony, XV2 je zaimportuje i wojownik stworzony poprzednio będzie tutaj wzorem do naśladowania**: jego hologram stoi w centralnej części miasta, sama postać zaś pojawia się potem podczas zabawy. Oprócz wizerunku można przenieść część ataków, fundusze i graty – i choć są tu ograniczenia podyktowane balansem gry, to tak czy inaczej, jest to miła niespodzianka dla weteranów.

Jedna z moich postaci patrzy na jedną z moich starych postaci. Jest sentymentalnie!

A poza tym? Znów biegasz po mieście, biorąc kolejne zadania składające się na główną linię fabularną lub w ten sam sposób angażujesz się w side-questy różnego typu. Także sposób tworzenia postaci i przydzielanie jej statystyk i talentów pozostał praktycznie ten sam: podstawowe techniki dostępne są pod czterema przyciskami pada, całą resztę zdolności trzeba jednak odblokować i przypisać do wolnych slotów we własnym zakresie. Są więc umiejętności specjalne, które wywołuje się guzikami z triggerem, najlepsze talenty zaś odpalisz, dociskając jeszcze drugi trigger. Ten system znów sprawdza się bardzo dobrze – jeśli ktoś ma serce do kombinowania i dobierania talentów. **Fani staroszkolnych gier DB będą jednak utyskiwać, że XV2 da się przejść, stosując utarte kombinacje ataków** – i trochę racji w tym będzie. Niekiedy, gdy przeciwnik jest mocny, kluczem do zwycięstwa jest niedopuszczenie go do przejęcia inicjatywy – wówczas najlepiej sprawdzają się właśnie takie nudne, schematyczne posunięcia i zapętlanie kombinacji typu podlot, cios kontaktowy, kombos, atak specjalny i od nowa.

Ten trik jest wręcz nazbyt skuteczny, co wprowadza na areny rutynę, której nie przezwyciężają nawet nowe mechanizmy, jak choćby możliwość unikania ataków podczas zbliżania się do przeciwnika. Poważniejsze zastrzeżenia mam jednak do walk z Wielkimi Małpami – pomimo porzucenia starych platform i większej mocy do wykorzystania szklana „kopuła" znów daje się we znaki. Zresztą tu niedomaga również sterowanie i czasem zwyczajnie trudno ogarniać tak wielkiego przeciwnika lub przeciwników.

Więcej przestrzeni i klatek

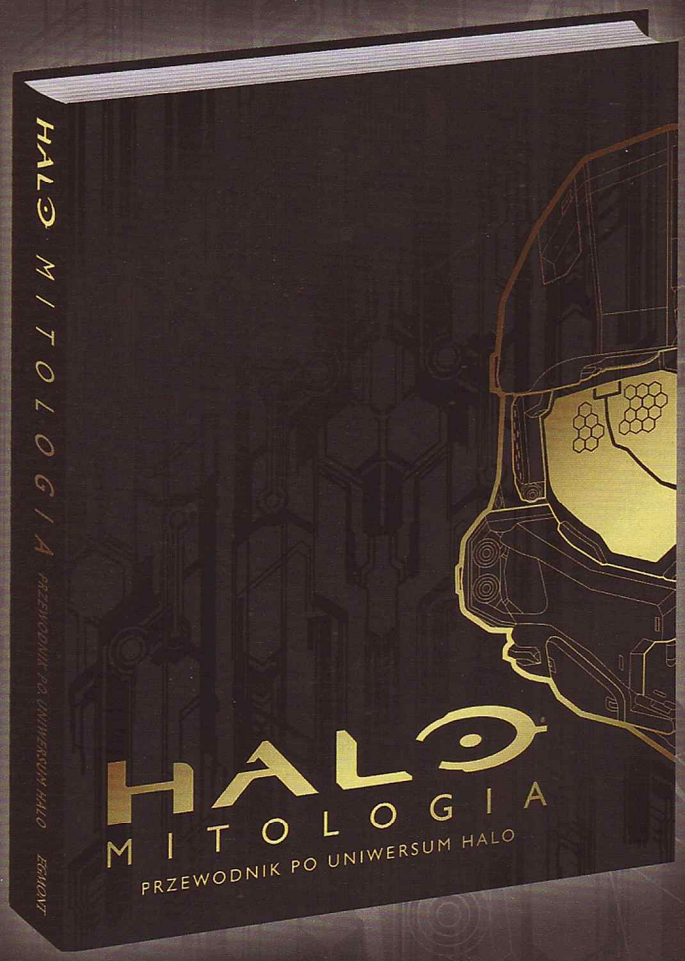
Nie licząc jednak wymienionych wyżej specyficznych starć, już na pierwszy rzut oka widać, że grze dobrze zrobiło porzucenie starych konsol: miasto, gdzie spotkasz innych graczy lub ich awatary (znów można się dowolnie przerzucać między trybami single i multi), jest dużo większe i bardziej szczegółowe. Są nawet sekcje, które od biedy odpowiadają gildiom poszczególnych ras. Najważniejsze jednak, że mocy zostało w rezerwie na tyle, że **tytuł śmiga na konsolach w 60 klatkach na sekundę**. Postacie i ich ataki prezentują się świetnie, wszystko jest płynne i nie zwalnia. Tła jednak ponownie wyglądają zbyt sterylnie. Także interfejs, tradycyjnie już dla DB, jest brzydki i brakuje tu np. dziennika dla aktywnych zadań. Z tymi wszystkimi wadami można jednak żyć.

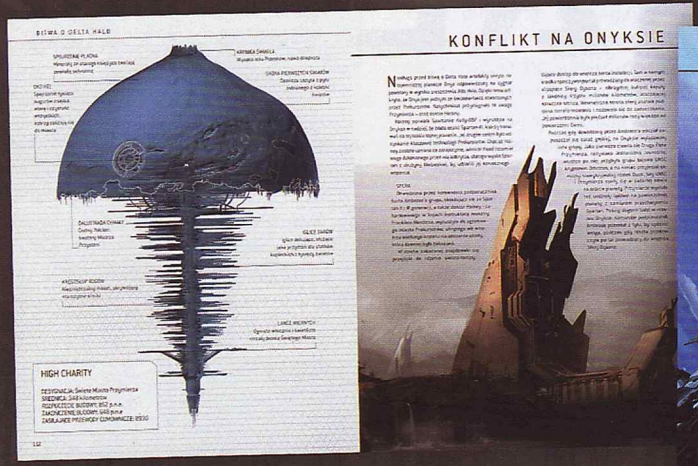
Xenoverse 2 to dla mnie taki **niespieszny, przyjemny do okazjonalnego zagrania tytuł**. W sam raz, by odpalić go sobie raz na jakiś czas, spuścić łomot jakiejś postaci ze świata Dragon Balla, dopakować swoją i wyłączyć. Świetna gra dla wszystkich, którzy kochają to uniwersum i od czasu do czasu chcą tam zaglądać. To nie pierwsza, a raczej druga liga – ale bardzo sentymentalna i przyjemna. |CDA|

POZNAJ OFICJALNĄ HISTORIĘ ŚWIATA HALO

HALO
MITOLOGIA

PRZEWODNIK PO UNIWERSUM HALO





NIE TYLKO DLA FANÓW

KSIĄŻKA DOSTĘPNA W SALONACH empik

WWW.EGMONT.PL

PEGI 16

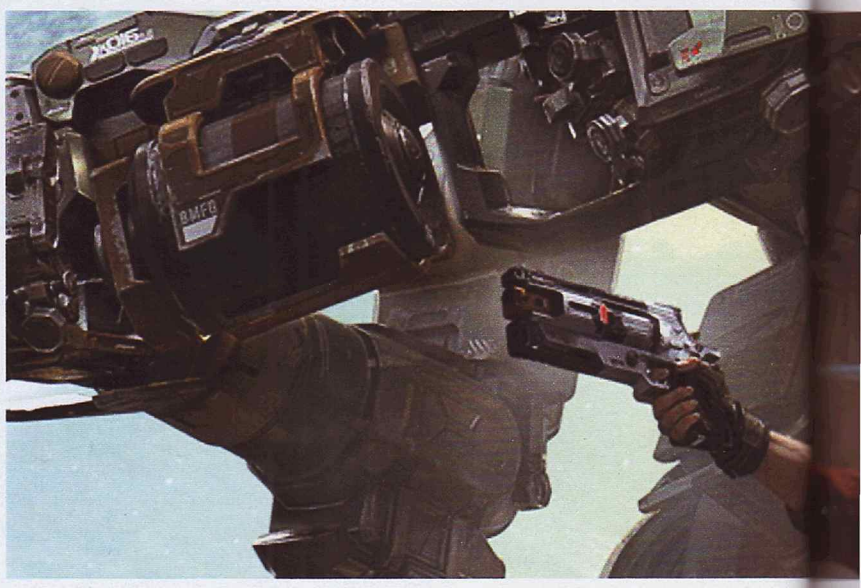
- PRODUCENT: RESPAWN ENTERTAINMENT
- DYSTRYBUTOR: ELECTRONIC ARTS
- CENA: 150 ZŁ (PC), 225 ZŁ (PS4, XBO)
- WERSJA PL: PEŁNA
- MULTI: DO 16 OSÓB
- GRALIŚMY NA: PC, PS4
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8/8.1/10, CPU 3,5 GHZ, 8 GB RAM, GF GTX 660/ATI HD 7850

- GATUNEK: FPS

Stalowym gigantem został: **Papkin**

Oskarżam Electronic Arts o sabotowanie sprzedaży Titanfalla 2, czytaj: o wciśnięcie go między premiery Battlefielda i CoD-a. Oskarżam polski oddział EA o gwałt przez uszy, jakiego dokonano, przymuszając mnie do gry z polskim dubbingiem. Oskarżam siebie o chłopięce zauroczenie. I – wreszcie – oskarżam kolegów graczy o brak gustu(*).

CD-ACTION POLECA



TITANFALL 2

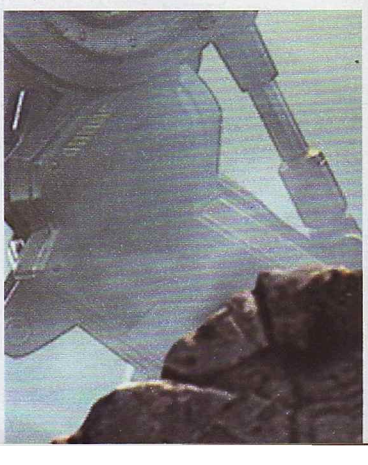
Moją rolą nie jest udowodnienie, że analitycy Cowen & Company (którzy obniżyli sprzedażowe prognozy drugiego Titanfalla z 9 do 5-6 milionów egzemplarzy) fundamentalnie się mylą. OK, widzę, jakie zainteresowanie generuje produkcja Respawna na (chociażby) naszej stronie, i wiem, że ma znacznie mniej admiratorów niźli pierwszowojenny Battlefield. Nie mogę też kwestionować pierwszych wyników sprzedaży, o których powiedzieć, że nie napawają optymizmem, to jak oświadczyć, iż atak Niemiec na Polskę w '39 był „taki ciutkę niepokojący". Jedyne, czego mogę się podjąć, to próba wyjaśnienia wam, dlaczego robicie błąd, nie dając grze szansy. **Titanfall 2 to najprzyjemniejszy shooter, przy jakim siedziałem od bardzo, bardzo dawna**, i chciałbym, byście i wy spróbowali tego gameplayowego cukierka.

Bohater mimo woli

Przy pierwszym Tytanazrzucie częstowano nas banialukami o tym, jak to wtłoczy się do rozgrywek dla wielu graczy iście singlową fabularyzację. Wyszło, jak wyszło, tj. nie wyszło. Gra częstowała nas do bólu starwarsowym konfliktem, w którym dobre siły Rebelii potykają się o panowanie nad Kresami ze złowieszczym IMC. Zresztą czyniła to w sposób bardzo zachowawczy. Ot, jakiś ważniejszy łepek prowadził przed rozpoczęciem rozgrywek kilkusekundową odprawę i po (nomen omen) robocie.

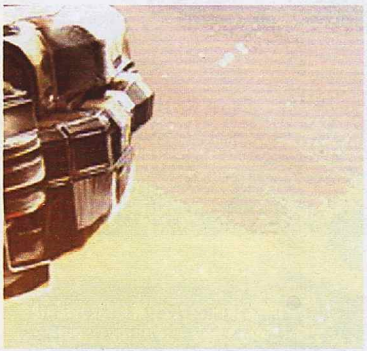
„Dwójka" sypie łeb popiołem i **oferuje uczciwą kampanię**, a nasz protagonista zyskał imię i nazwisko. Ale nie pudrujmy: Jack Cooper to postać absolutnie żadna. Z jakichś jednak względów doświadczony pilot Tytana, niejaki generał Lastimosa, bierze młodzika pod swoje skrzydła i w sekwencji treningowej (podejrzanie zresztą przypominającej wstęp do trzecich Black Opsów) uczy go podwójnych skoków, wślizgów i ganiania po ścianach. Chwilę później obaj panowie zostają zawezwani do misji, która dla wiarusa będzie ostatnią. Na łożu śmierci Lastimosa przekazuje graczowi swojego mecha. **BT-7274, bo o nim mowa, to bodaj najbardziej ludzka postać Titanfalla 2.** W dodatku ze swoimi bon motami („wykrywam: sarkazm") i niezrozumieniem ludzkiej psychiki kradnie każdą scenę ze swoim udziałem.

Co się tyczy historii – nie jest to nieumiejętnie napisany dobry scenariusz, ale umiejętnie napisany scenariusz zły. Jak w soczewce skupiają się w nim wszystkie patologie naszej branży, która – ilekolwiek byśmy pąsowieli z oburzenia – za główny target obrała sobie czternastolatka z amerykańskiej high school. Który często bywa „high", ale w „school" już niekoniecznie. Protagoniście brak charyzmy, antagoniści to zaś, że pozwolę sobie na trawestację tytułu pewnego filmu – łotry jedne. Ot, takie, które coś tam pofukają o tym, jacy są groźni, po czym zginą niezapamiętani przez nikogo. Skrypt sili się na epickość, a jako że **historia trwa ok. 7 godzin** – ma czas, by jakoś nam swą niby-ważkość uzasadnić. (Słowem: nie jest to kuriozalna miniatura filmu akcji, por. Battlefield 1). Gorzej, że jest przewidywalny.



(*) Wszystkich dwóch studentów dziennikarstwa, którzy zorientowali się, że we wstępie parafrazuję „J'accuse" Émila Zoli, pragnę serdecznie pozdrowić.

[SPOILER!] Pomnę chociażby, że gdy po raz pierwszy ujawniono fragment kampanii dla jednego gracza, w jednym z newsów na cdaction.pl pisałem o grze tak: „maszyna pokaże nam swoją ludzką twarz, by w jej *(historii – przyp. red.)* finale poświęcić się dla swojego pilota... (Tzn. będę bardzo zdziwiony, jeśli tak właśnie się nie stanie)".
I wiecie co?
I WIECIE CO!?!



Było nas trzech, w każdym z nas inny olej.

Dmuchawce, odłamki, wiatr.

Ale!

Ale fabuła jest tu absolutnie drugorzędna wobec rozgrywki. A **kampania drugiego Titanfalla to Przeżycie**. Mikstura, która w idealnych proporcjach rozkłada szalenie kreatywną skakaninę po platformach, starcia z piechotą, wymagające pojedynki z bossami, ucieczki, zagadki i ciche likwidacje. Winszuję rozsądnego poziomu trudności, a wręcz biję brawo projektantom poziomów. Każda sekwencja to zapadająca w pamięć perła: od linii produkcyjnej, gdzie wszystko próbuje nas zmiażdżyć lub zrzucić w przepaść, po walki na kadłubach sunących po niebie okrętów.

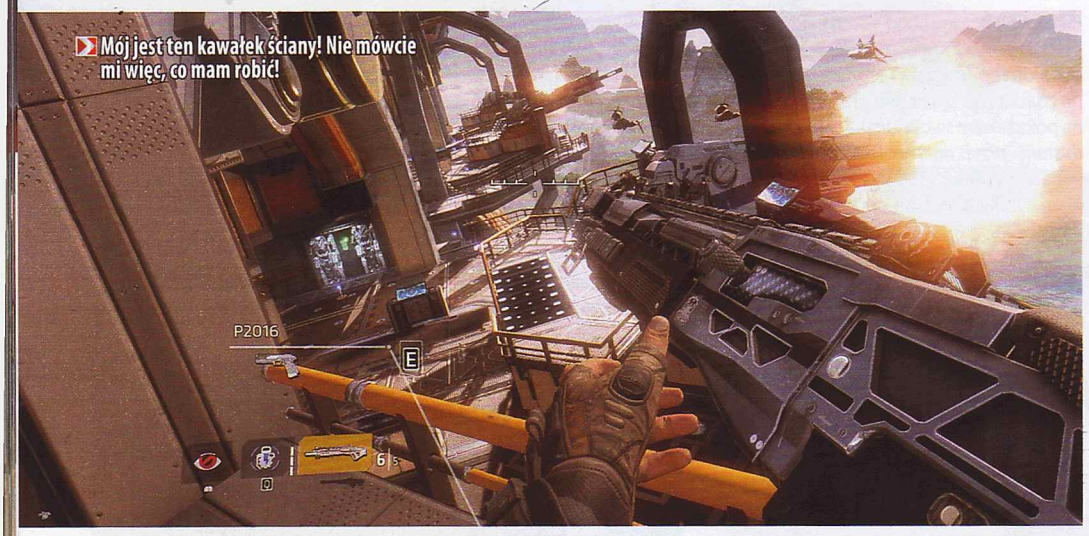
Prawdziwą gwiazdą jest jednak etap, jaki rozgrywamy jednocześnie w przeszłości i w teraźniejszości! Cooper wchodzi w posiadanie urządzenia, które pozwala mu skakać między chlubnym początkiem kompleksu badawczego a czasem, w którym z ośrodka ostały się ruiny. Takie susy są wykorzystywane zarówno przy zagadkach środowiskowych (te bazują raczej na zręczności, nie zaś intelekcie), jak i w starciach. Wyobraźcie no sobie – możemy umknąć wrogom sprzed oczu, cofając się w czasie, przejść kawałek i zameldować się tuż za ich plecami! (Acz nie jest to łatwe, bo w obu rzeczywistościach czyhają zagrożenia). Dobrym pomysłem było też **uczynienie fabuły wcale nieinwazyjnym wstępem do multi**. Tryb dla jednego gracza to pretekst do poznania wszystkich tytanów, a także masy uzbrojenia i gadżetów (dodajmy, że mądrze dozowanych, stąd gracz stale płynie na fali nowości).

Take That

W temacie multi Titanfall 2 stanowi ciąg mądrych reform. Rewolucji nie stwierdzono, na mapie znów meldują się piloci (maksymalnie 16), którzy po kilku chwilach typowego futurystycznego shootera są władni wezwać na pole walki zmechanizowaną pomoc. Tytanów, jako i ich odpowiedników z greckiej mitologii, mamy sześć. Ale w przeciwieństwie do egzemplarzy z „jedynki" – nie są one trzema wariantami (lekkim, średnim i ciężkim) tej samej maszyny. Przeciwnie, są wręcz fundamentalnie różne! Scorch (vel Spopielacz) ze swoimi chmurami łatwopalnego gazu, rakietami i „ścianą ognia" jest idealny na krótkie dystanse i do likwidowania piechoty. Tyle że płaci za wartość bojową nieprzesadną mobilnością, stąd nie nadaje się do tańczenia między rakietami. Podobnie nieruchawy jest Legion, acz jego minigun i odblokowywane po pewnym czasie autocelowanie (odpowiednik niesławnego smart pistola z „jedynki") czynią go idealnym »

Tymczasem w Odległej Galaktyce

Wiele wskazuje na to, że Respawn (na chwilę?) pożegna się z Kresami. Podczas corocznego Dnia Gwiezdnych Wojen gruchnęła wieść, że niegdysiejsi twórcy CoD-a dołączyli do grona twórców mających realizować starwarsowe projekty. Developer ma się zająć trzecioosobową grą akcji, o której jednak wiadomo na razie tyle, iż studio „obiecuje respektować dziedzictwo Gwiezdnych Wojen".



Mój jest ten kawałek ściany! Nie mówcie mi więc, co mam robić!

Podaj rękę, podaj rękę! Zbudujemy nowy dom.

Chyba pora skończyć z parafrazowaniem polskich piosenek. Coś gubię rymy.

Titanfall 2 to udana mieszanka różnych smaków i temp.

narzędziem do kąsania towarzystwa z daleka. Nie czuć dominacji żadnego z modeli. **Sześć mechów to sześć różnych sposobów rozgrywki**, wyróżniających się specyficznymi dla siebie bronią, umiejętnościami, ruchliwością i rolą na polu walki. Cieszy, że postawiony naprzeciw giganta pilot znów może sprawić maszynie psikusa i, niczym niejaki Dawid, podjąć z Goliatem walkę, a nawet powalić go wyrzutnią granatów(**). Zresztą – arsenał zdecydowanie się ubogacił, nasze ja może teraz korzystać z holograficznych projekcji, linki z hakiem czy granatów przyciągających. Oczywiście nie od razu, stąd by przetestować ten (sygnalizowany w kampanii) ogrom, trzeba się na Kresach uczciwie spocić.

Karuzela wrażeń

Cieszy rezygnacja z niektórych kuriozalnych trybów. Druga odsłona nie próbuje nas zaprosić do żadnych „zabójczych ziem" (titanfallowy odpowiednik zabawy w „podłoga to lawa"). Zamiast tego stawia na sprawdzoną klasykę – FFA, CTF czy obronę umocnień. Perwersyjne są jedynie Koloseum (starcia pilot vs. pilot, toczone na nikczemnie niewielkiej przestrzeni) oraz zna-ko-mi-te Łowy. I proszę mnie nie oskarżać o nadużywanie mocnych epitetów, pomysł, by do drużynowego deathmatchu włożyć konieczność zarobkowania na fragach (oraz na niszczeniu kierowanych przez AI piechoty i tytanów), a także lokowania waluty w rozsianych po mapie bankach (!), to w tej chwili najpopularniejszy sposób gry w Titanfalla. Jest tu zresztą dodatkowy smaczek – nie da się zdeponować dolarów, nie wysiadłszy z tytana, a gracze bardzo lubią zastawiać w takich „bankach" rozmaite pułapki. Zupełnie innego podejścia wymaga Do Ostatniego Tytana, na okoliczność którego zwyczajowo intensywne, chaotyczne starcia zmieniają się w metodyczne trzymanie linii i nieśmiałe próby uderzenia z flanki. Podobnie jak kampania – tryb dla wielu graczy to mieszanka różnych smaków i temp.

Gra bardzo zyskała dzięki większym mapom, które dają przestrzeń już nie tylko do szybkich wymian ognia, ale także spokojnego, taktycznego planowania. Plus należy się za wyciągnięcie wniosków z bety (stąd większa mobilność pilotów, więcej okazji do dashowania i fakt, że pasek zrzutu tytana ładuje się nawet, gdy gracz nie zalicza fraga za fragiem). Wreszcie – radują małe, ale istotne poprawki formuły. Rodeo, jakie uskuteczniamy, wskakując na tytaniczne cielsko, zyskało walor strategiczny. Wspiąwszy się na korpus, wpierw wyciągamy z wrogiego mecha baterię, którą możemy podreperować własną lub sojuszniczą maszynę. Dopiero przy kolejnym skoku ładujemy we wrogie bebechy granat. **Gdybym miał na coś narzekać – to pewnie na bezużyteczność pistoletów.** Możemy nosić ze sobą raptem dwie sztuki broni, a wybór między lichą klamką a ciężką wyrzutnią przeciw tytanom ma oczywisty finał.

Ten, jak to ujęliśmy we wstępie, „gameplayowy cukierek" nie straszy opakowaniem. A pamiętajmy, że to jeden z ostatnich (jeśli nie ostatni) tytuł tworzony pod kuratelą Elektroników, który nie hula na silniku Frostbite. Ma to oczywiste mankamenty, słowem: **nie uświadczycie tutaj zniszczalności otoczenia Battlefielda 1**. Ale ma równie oczywiste zalety – na komputerze niespełniającym wymagań minimalnych da się spokojnie Titanfalla ograć (choć wówczas zmodyfikowany Source przypomni o swym antycznym rodowodzie. To engine, który debiutował 12 lat temu, za czasów Half-Life'a 2!). Plusik za to, że **na PS4 i XBO gra trzyma stabilne 60 klatek** (gubi je tylko w cutscenach). I drugi za fakt, iż graficy Respawn Entertainment nasycili tę, uprzednio szarą i smutną, rzeczywistość kolorami.

Niezbyt kolorowo przedstawia się natomiast polski dubbing. Otóż połowie aktorów wydawało się chyba, że przyszli do teatru elżbietańskiego, a drugiej połowie, że najęto ich do udźwiękowienia kreskówki. Rodzima wersja jest tak zmanieryzowana, że naraża cały projekt (przypomnę: już i tak fabularnie głupiutki) na śmieszność. W dodatku nie można jej zmienić z poziomu menu. A choć nie jest to dla EA pierwszyzna, dotychczas dało się „ręcznie" zastąpić polskie ścieżki ich angielskimi odpowiednikami. Ale już się nie da, ponieważ #Denuvo.

Przedwczesny zrzut

Gdyby w 2013 Respawn wydało właśnie taką grę – Titanfall nie byłby obiektem żartów o „singlowej grze multi". Nawet jednak jeśli T2 nie sprzeda się wybitnie, tym razem Kresy nieprędko staną się cmentarzyskiem. Jest tu za wiele zróżnicowania, a ponadto EA chce podłączyć tytuł pod kroplówkę darmowych aktualizacji. Swoją drogą – miła odmiana po płatnej zawartości TF-a 1, która, by ratować konającą grę, została ostatecznie (pod pretekstem „urodzin Titanfalla") udostępniona za darmo.

Tym razem Tytan stoi na dwóch nogach – singlowej i przeznaczonej dla wielu graczy. I, wierzcie mi, nie są to nogi gliniane. |CDA|

OCENA **9**

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 8
AUDIO 7

- dynamiczna (i eklektyczna!) kampania
- zdecydowanie bardziej zróżnicowane multi
- sporo mądrych zmian w formule
- sześć nowych, dobrze zbalansowanych tytanów

- w singlu poznajemy historyjkę, nie historię
- przymusowe spolszczenie
- graficznie nie jest to gwiazda na miarę Battlefielda 1

Okiem Davy'ego — OCENA 8

Pierwszy Titanfall był tytułem ambitnym, acz mocno wybrakowanym, toteż do „dwójki" podchodziłem z dystansem. A tu proszę – kampania zgrabnie przeplata elementy shootera i platformówki, dając w rezultacie intensywne i zaskakująco odświeżające siedem godzin zabawy, a multi... Multi nie doczekało się co prawda drastycznych zmian, ale i tak pozostawia po sobie jak najbardziej pozytywne wrażenie. Mapy są zaprojektowane w taki sposób, że zarówno piloci, jak i ich maszyny mają pole do popisu, dzięki czemu rozgrywka jest dynamiczna i bardzo satysfakcjonująca. Ochuchane i wypolerowane tytany dalej mają swoje za uszami, ale jeśli szukacie czegoś szybszego od Battlefielda, to stawiałbym na nie bez wahania.

(**) *Bardzo kiepsko znam Biblię, przepraszam.*

NOWA POWIEŚĆ UNIWERSUM METRO 2033

UNIWERSUM METRO 2033

PAWEŁ MAJKA
CZŁOWIEK OBIECANY

Paweł Majka zaprasza nas do przeżycia nowej przygody w ruinach postapokaliptycznego Krakowa – niegdyś miasta polskich królów. W roku 2033 ma ono zupełnie innych włodarzy... Nowa powieść Pawła Majki wciąga, zaskakuje i zwodzi – uważajcie! Wiele rzeczy wcale nie jest takimi, jakimi się wydają.

DMITRY GLUKHOVSKY

PATRONI MEDIALNI

Fantasy Book · GameExe.pl · GILDIA.PL · gram.pl · Katedra · kawerna.pl · KONKRETNY KATENT · lubimyczytać.pl · Militaria.pl · NIESTRATYSTYCZNY · POLTERGEIST · OUTPOST · TRZYNASTY-SCHRON.NET · ustatkowany gracz

PEGI ?

PRODUCENT: D-PAD STUDIO
DYSTRYBUTOR: STEAM
CENA: OK. 100 ZŁ (23 €)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

DEMO: BRAK
PC: WIN VISTA/7/8, PROCESOR DWURDZENIOWY, 1 GB RAM, KARTA GRAFICZNA Z SM 3.0

GATUNEK: PLATFORMOWA

OWLBOY

Gościł u Sowy i Przyjaciół: **Papkin**

Pięćdziesiąt lat po śmierci Marilyn Monroe odnaleziono listy miłosne, jakie uzależniona od barbituranów gwiazda wymieniała z ukochanymi mężczyznami. I wiecie co? Dostrzegam w Owlboyu pewne analogie.

OWLBOY

8

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 9
AUDIO 9

+ audiowizualny majstersztyk!
+ zróżnicowana, kilkugodzinna przygoda
+ bywa kreatywny

− zbyt niski poziom trudności
− powtarzalne projekty poziomów
− nie jest to gatunkowy mesjasz, jak się go przedstawia

Na naszych dyskach stawił się bowiem **przepełniony uczuciem liścik do czasów niesłusznie minionych**. W dodatku by uraczyć oczy sowią korespondencją, musieliśmy czekać długich osiem lat, przez których Norwegowie cyzelowali swojego platformera. Problem z Owlboyem też jest podobny do bolączki trapiącej epistolarną twórczość Monroe – to rzeczy prześliczne, ale dość banalne.

Niedęta sekcja dęta

Mam tutaj na myśli zarówno poziom trudności, jak i historię, która – trzeba oddać – rozpoczyna się po disneyowsku intensywnie (acz nawet nie zbliża się do ładunku emocjonalnego, jaki odpalał w prologu Ori and the Blind Forest). Otóż Otus, niemy sowisyn (jak ochrzciliśmy bohatera w redakcji), przechodzi w podniebnej wiosce „ścieżkę zdrowia", a gracz mu współczuje, gdyż – generalnie rzecz ujmując – słabszym i gnębionym współczuje się zawsze. Szybko okazuje się, że osiedlu zagrażają mechanicznie piraci, za którymi nasz bohater mimo woli mimowolnie zdąża.

Od początku Owlboy zgarnia kilka punktów za wartości produkcyjne – **to pixel art najwyższej próby, z przepięknie rozrysowanymi, zróżnicowanymi lokacjami**, z charakterystycznymi projektami postaci i takimi subtelnościami jak liczne zmiany wyrazów twarzy bohaterów czy ich rozmaite motoryczne dziwactwa. Półtoragodzinny soundtrack Jonathana Geera, sprzedawany osobno, za niemal połowę (!) ceny gry, to udana mieszanina temp i stylów, w której aż gęsto od instrumentów dętych i smyczków, jakim subtelnie towarzyszy pianino.

Kapelusz pełen nieba

Otus bardzo szybko uczy się korzystać z „sowiego płaszcza" umożliwiającego lot, werbuje też trzech kumpli. Każdy z nich pozwala mu korzystać z nowej zabawki (pistoletu, muszkietu, haka) i każdego możemy przywołać jednym przyciskiem myszy lub pada (wówczas gagatek teleportuje się wprost w ramiona sowochłopca, a ten zyskuje jego specjalną zdolność). Pomysł wyjściowy jest przyjemny, a z kroplówki z nowinkami kapie na tyle często, by spędzić przy tytule tych sześć czy osiem godzin, jakich wymaga. Bossów, choć nietrudnych, zaprojektowano względnie fantazyjnie, szkopuł w tym, że jeżeli zdarzy nam się podczas starcia z nimi zemrzeć, gra konsekwentnie raczy nas nieprzeklikiwalną cutsceną. Szkoda również, że niekiedy (acz z rzadka!) w ich role wcielają się... mniejsi wrogowie. Tyle że stawiają się wówczas tłumnie.

Mimo chlubnych inspiracji nie spodziewajcie się arcykreatywnych łamańców głowy z NES-owych Zeld (jest natomiast szczypta zeldowego backtrackingu) czy choćby Feza. Zagadki są niekiedy oparte na ciekawych schematach (przykładowo gra każe nam chwytać w locie chmury, które trzeba przetransportować, unikając powietrznych prądów, a następnie „wycisnąć" z nich deszcz do zbiornika). Ale brakuje tutaj czegoś, co wymagałoby choć odrobiny abstrakcyjnego myślenia i czegoś, co stanowiłoby prawdziwe wyzwanie. A mimo że lokacje, jako się rzekło, są prześliczne, **projektant poziomów nazbyt często korzysta z tych samych patentów**.

Odlot

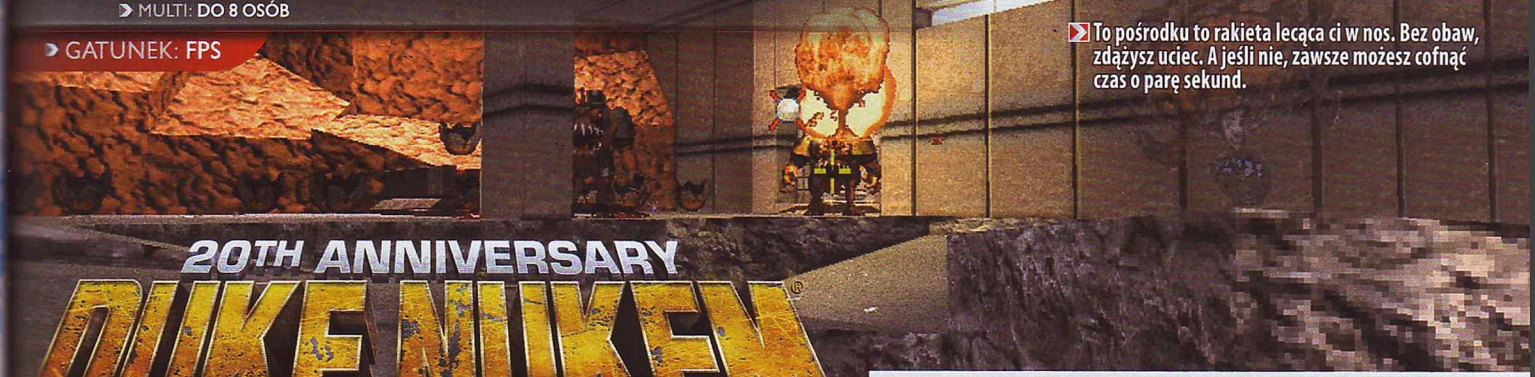
Platformer ze względnie otwartym światem, dobrodusznym protagonistą, strasznym antagonistą i jako takim pomysłem na siebie. Owlboy to rzecz mechanicznie kompetentna, audiowizualnie przepiękna, acz zarazem – co piszę z pewnym żalem – produkcja, która nie dorosła do kompletu „dziewiątek", jakimi raczą ją recenzenci od prawa do lewa. **Brakuje tutaj wyzwania i iskry geniuszu**, która sprawiłaby, że gracz odejdzie od monitora zmęczony, ale i smutny, że jego przygoda dobiegła końca. Mamy do czynienia z platformówką bardzo przyjemną, acz nie wyważa ona drzwi do gatunkowego panteonu. |CDA|

PEGI 16

PRODUCENT: GEARBOX SOFTWARE
DYSTRYBUTOR: NP. STEAM, PS STORE, SKLEP XBOX
CENA: OK. 88 ZŁ (20 €, PC), 70 ZŁ (XBO), 84 ZŁ (PS4)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: DO 8 OSÓB

GRALIŚMY NA: PC
DEMO: BRAK
PC: WIN 7/8/10, CPU 2 X 2,4 GHZ, 2 GB RAM, GF 8600 GT/ATI HD 4670

GATUNEK: FPS



To pośrodku to rakieta lecąca ci w nos. Bez obaw, zdążysz uciec. A jeśli nie, zawsze możesz cofnąć czas o parę sekund.

20TH ANNIVERSARY DUKE NUKEM® WORLD 3D TOUR

Ufff. Całe szczęście, że finałowy boss zasłonił sobie ogniem twarz, bo byłby spoiler!

Bawił się prawie jak w 1996: **MQc**

Dopiero co pisałem do magazynu Retro (patrz: poprzedni numer CDA) o swoim niemałym afekcie do Duke Nukem 3D, a tu Gearbox postanowił wykorzystać markę jeszcze raz. Wydanie na 20. urodziny to jednak wcale nie jest oczywisty skok na kasę.

Poprawka: to oczywiście jest skok na kasę, bo też każda reedycja gry ma przecież na celu sięgnięcie do portfeli ludzi, którzy już kiedyś za to zapłacili. Ale ten skok został przygotowany naprawdę pieczołowicie: po długich treningach i solidnym rozbiegu. Lądowanie wyszło znakomicie, z gracją i miękko. Nie ma co żałować tych 70-90 złotych – pod warunkiem jednak, że łączą cię z Dukiem miłe wspomnienia.

Świat pełen głośników

Pierwsze, co rzuca się w oczy i trochę zaskakuje, to **możliwość natychmiastowego wejścia do każdego poziomu ze wszystkich rozdziałów**. Z jednej strony psuje to trochę radość z odblokowywania kolejnych, z drugiej: zaczynający „od środka" mają trudniej, bo rozpoczynają zawsze z samym pistoletem, a nie całym arsenałem pozyskanym wcześniej. Najważniejsze jest jednak to, że takie rozwiązanie jest najwygodniejsze dla tych, którzy chcą potraktować DN3D: 20thAWT nie tyle jako „grę do pogrania", ale powrót do przeszłości i pięknych wspomnień. Te najlepiej przywołać po włączeniu w menu komentarzy twórców. Levele zostają wówczas upstrzone ikonkami głośników, do których wystarczy podejść, by ich „użyć" i posłuchać różnych anegdot. A jest ich naprawdę wiele.

Gearbox nie jedzie jednak tylko na nostalgii. **Najlepszym patentem jest dodanie całego nowego rozdziału, Alien World Order.** Składa się na niego siedem leveli – co prawda nie za długich, ale sprytnie skonstruowanych i naprawdę przyjemnych. Jedyne, co w nich zawodzi, to finałowy boss, który jest wprost nieprzyzwoicie łatwy do pokonania. Gracze niepamiętający dawnych lat zdziwią się pewnie, że choć gra jest liniowa, nietrudno w niej się na (dłuższą) chwilę zaciąć: konstruowanie plansz w taki sposób, by gracz biegał wte i wewte, wypatrując przejść, zbierając karty wejściowe i rozwiązując łamigłówki, to nie jest coś, czego ktokolwiek oczekiwałby po współczesnych głupawych shooterach.

Duke of Persia

Dodatkowo **gra nie wybacza błędów. Jest superszybka, a wrogowie dość celni.** Automatycznej regeneracji zdrowia tu nie ma – no, za to można przez długi czas np. pić wodę z klozetu, dzięki czemu po każdym łyku poziom życia rośnie o punkt. Zakres ruchów bohatera wciąż jest też nieco ograniczony: dalej nie da się spojrzeć pionowo w górę czy w dół. Jednak nawet mniej wprawieni gracze (czytaj: przyzwyczajeni do tytułów, które przechodzą się same bez większego udziału tego, który dzierży myszkę czy pada) nie powinni narzekać na poziom trudności dzięki jednej prostej opcji: możliwości cofnięcia czasu. Całutka rozgrywka jest nagrywana i po śmierci da się przenieść od sekundy wstecz aż do początku etapu.

To nie tylko gra, ale też powrót do przeszłości i pięknych wspomnień.

Twórcy pomyśleli również o wskrzeszeniu trybu multi, ale tutaj niestety postanowili zastosować dość stare rozwiązania, z tworzeniem lobby, zapraszaniem znajomych itp. O żadnym szybkim meczu z dobrze zrobionym matchmakingiem nie ma co marzyć, ale też nie ma tak do końca czego żałować, bo Duke Nukem 3D zawsze był grą przede wszystkim singlową. Do strzelania rakietami w znajomych zawsze o wiele bardziej nadawał się Quake.

Pięknie, ale starczy

To już chyba koniec kariery Księcia, a gra w tej formie może odejść na zasłużoną emeryturę. Co prawda widać, że Jon St. John wciąż jest chętny, by nagrywać dla potrzeb gry nowe czerstwe one-liners, ale świat od 1996 roku znacznie ruszył do przodu. Duke Nukem Forever był spektakularnym niewypałem, a 20th Anniversary World Tour **cieszy przede wszystkim tym, że za bardzo nie kombinowano**, tylko wskrzeszono to, co było dobre dwie dekady temu. Dla starych fanów Księcia ta edycja będzie rewelacją. |CDA|

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 7
AUDIO 8

+ nowe poziomy trzymają poziom :)
+ grywalność jest ogromna – przynajmniej dla „starych" ludzi
+ zapisywanie rozgrywki
+ jej brzydota ma swój styl
+ komentarze twórców to coś, co docenią najwięksi fani

– ostatni boss nowej kampanii zawodzi
– trochę szkoda, że wszystko jest od razu otwarte

Nowe kontra stare

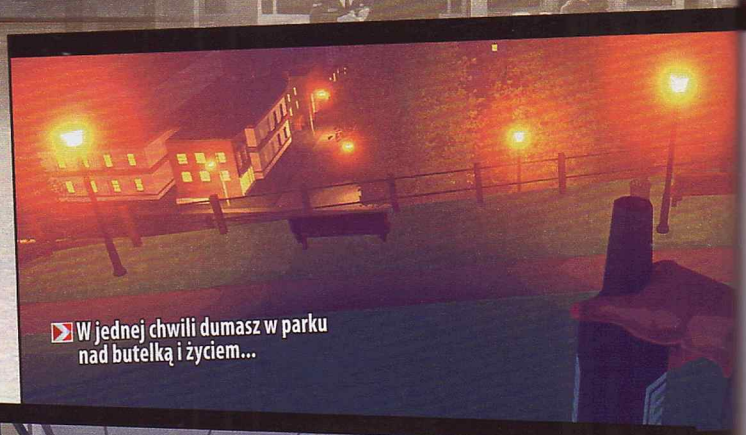
W każdej chwili wystarczy wcisnąć przycisk C na klawiaturze, żeby przełączyć się między trybami wyświetlania – przede wszystkim znacząco zostało odmienione oświetlenie. Ale i stare ma swój niemały urok.

PEGI 12

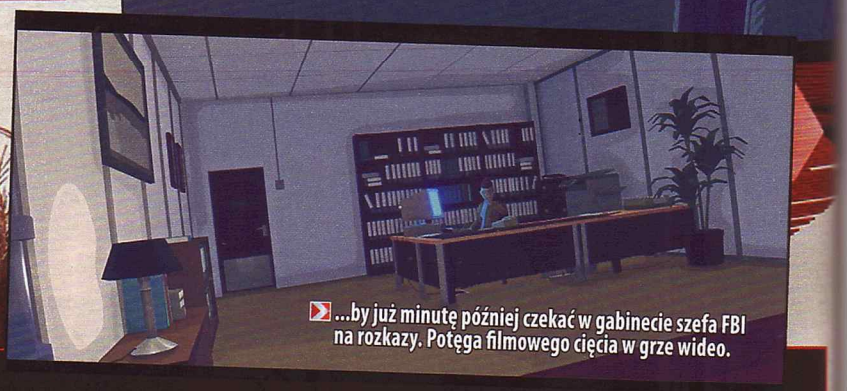
- PRODUCENT: VARIABLE STATE
- DYSTRYBUTOR: NP. STEAM, PS STORE, SKLEP XBOX
- CENA: OK. 42 ZŁ (10 €)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: BRAK
- GRALIŚMY NA: PC
- DEMO: TAK
- PC: WIN 7/8/10, CPU 3 GHZ, 2 GB RAM, GF GTX 650/AMD R7 250

GATUNEK: PRZYGODOWA

VIRGINIA



W jednej chwili dumasz w parku nad butelką i życiem...



...by już minutę później czekać w gabinecie szefa FBI na rozkazy. Potęga filmowego cięcia w grze wideo.

Sączył cholernie dobrą małą czarną: Cross

Wielu producentów gier niezależnych sięga po porównania typu Dark Souls, Shadow of the Colossus czy Another World, od razu mierząc się z zawyżonymi oczekiwaniami publiki. Twórcy Virginii popełniają podobny błąd, ciągle zestawiając swoje dzieło z „Twin Peaks" i „True Detective".

Problem w tym, że kino rozwijało się technicznie i produkcyjnie o wiele, wiele dłużej niż gry, jednocześnie stawiając przed aspirującymi twórcami znacznie niższy próg wejścia. Gdy Virginia obiera sobie za cel wykreowanie na naszych monitorach lynchopodobnej historii z ambitnym zastosowaniem montażu inspirowanego grą Thirty Flights of Loving, jej twórcy zaczynają rywalizować z najlepszymi reżyserami, operatorami kamery i montażystami, stawiając się z góry na przegranej pozycji. Przy czym, rzecz jasna, być gorszym od mistrzów nie znaczy być złym.

Dobrze mnie słyszysz, Diane?

W grze wcielamy się w Anne Tarver, świeżo upieczoną agentkę FBI, która wraz z detektyw Marią Halperin bada sprawę zaginięcia młodego chłopca w spowitym mgłą tajemnicy miasteczku Kingdom (amerykański stan Virginia). W tle śledztwa rozgrywa się osobisty dramat bohaterek: jeśli Tarver chce liczyć na awans, musi przyłapać niewygodną dla wysoko postawionych śledczych Halperin na łamaniu regulaminu. A że w nieufnej mieścinie pani detektyw musi co chwilę sięgać po niekonwencjonalne metody, nie będzie to trudne – ale czy słuszne?

Nie ma tu co liczyć na pamiętne dialogi – cała historia opowiedziana jest przy użyciu obrazu (stylizowanego na proste malunki), cięć kamery (których celem jest skakanie po różnych miejscach i wycinanie nieistotnych elementów chronologii) oraz niemych aktorów. Takie ograniczenie wydaje się czasem niewygodnym wyzwaniem, które twórcy sami sobie narzucili (pierwsza połowa co chwilę nagina zasady, serwując nam ściany tekstów w postaci rozmaitych kartotek). Z czasem jednak forma udowadnia swoje zalety – zwłaszcza w finale, który przy akompaniamencie orkiestry i oryginalnych zabaw perspektywami zamyka fabułę brakującymi elementami układanki i nadaje ludzkie rysy postaciom antagonistów, dotąd kryjących się za różnymi maskami i banałami. Ostatecznie rezultatem śledztwa bohaterek jest nie oszałamiający zwrot akcji związany ze spiskiem wokół zaginionego Lucasa, ale zwykłe zrozumienie, że może czasem kluczem do szczęścia jest zdanie sobie sprawy, że na czymś nam nie zależy. Jak na realia growych scenariuszy – orzeźwiające.

No hay banda

Zachwyt kończący poprzedni akapit nie miał sugerować, że Virginia to arcydzieło. Tak, grze udaje się wzbudzić melancholię związaną z konfliktami postaci czy ideałów, co w medium jest dość rzadkie. Korzysta również z zestawu świetnych zabiegów, by każać naszej postaci poczuć się częścią jej świata. Zawsze widzimy swoje ciało i odbicie w lustrach – wszechświat nie kręci się też w służalczy sposób wokół naszej bohaterki, tylko każe jej działać wedle logicznych zasad, co udowadnia choćby sekwencja czekania w kolejce po odznakę agenta. Ostatecznie jednak zastosowane tu metody robią wrażenie tylko w porównaniu z wciąż niskim standardem snucia opowieści w grach. Ot, ciekawy eksperyment formalny skierowany do fanów oryginalnych narracji w interaktywnym medium. Gdy porównamy za to rzecz z kinem, rezultat jest mniej różowy.

A Virginia niestety sama rzuca się pod koła filmu i telewizji, czy to odwołując się do znanych seriali w tekstach marketingowych, czy bombardując nas oczywistymi nawiązaniami do „Twin Peaks" (od baru z melodią skopiowaną z Badalamentiego po postać naśladującą Audrey Horne), czy po prostu skupiając się na montażu kosztem prostej rozgrywki. A nie jest to „True Detective" z reżyserskimi szarżami pokroju słynnego czwartego odcinka ani „Mullholland Drive", w którym Lynch podobnie miesza chronologię wydarzeń, by rozłożyć na czynniki pierwsze psychikę bohaterki, ale i stworzyć arcymistrzowski hołd/komentarz na temat kina. **Autorzy Virginii, sięgając po język filmu, podejmują walkę z wirtuozami – i przegrywają**, siłując się ciągle z ograniczeniami tworzonymi przez wkład gracza w fabułę czy perspektywę pierwszej osoby. Czasem zbędną retrospekcją pokazują brak ufności w inteligencję „widza". Czasem w ich cięciach brak zamysłu. Często gubią się we własnej symbolice.

Ciekawy eksperyment formalny. Polecam!

A jednak grę polecam – zwłaszcza w porównaniu do tych innych nieszczęsnych symulatorów chodzenia vel „szwendanek". Choć brak jej przestrzeni, w której gracz zarysowałby swoją obecność (co inna lynchopodobna gra, Deadly Premonition, osiągnęła poprzez otwarty świat z żywymi mieszkańcami), **w przeciwieństwie do konkurencji nie jest mdła**. I coś czuję, że wykorzystane w niej sztuczki wkrótce zobaczymy w jakiejś grze AAA. Transplantacja języka filmu na potrzeby gier trwa. |CDA|

VIRGINIA

OCENA **7**

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 7
AUDIO 8

- + oryginalne zastosowanie montażu
- + prosta, spójna, skuteczna historia
- + dla fanów oryginalnych narracji w grach
- − uboga rozgrywka zbyt mocno wiąże graczowi ręce
- − trwa dwie godziny (co dla niektórych będzie plusem)
- − przegrywa potyczkę z filmem

?

PLATFORMY: PC, PS4, XBO
PRODUCENT: KITFOX GAMES
DYSTRYBUTOR: STEAM, PS STORE, SKLEP XBOX
CENA: OK. 65 ZŁ (15 €, PC), 63 ZŁ (PS4, XBO)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: LOKALNY CO-OP DO 4 OSÓB
GATUNEK: AKCJA/RPG

MOON HUNTERS

Snuje baję: **Hut**

Księżyc zachwyca w pełni przez jedną noc w miesiącu. Poza nią sprawia wrażenie niekompletnego i niedokończonego. Podobne uczucia towarzyszą grze w Moon Hunters.

Każda z klas postaci to nieco inny rodzaj gry. Kiedy wybierzemy druida, dostajemy niemalże strzelankę z widokiem z góry.

Prosty system RPG pozwala rozwijać umiejętności postaci za opale zdobywane w czasie przygody.

Nie sposób odmówić twórcom Moon Hunters fantazji, a może nawet i odwagi. Wymyślili sobie **grę RPG inną niż wszystkie** – niby wzorowaną na klasycznych jRPG-ach z szesnastobitowych konsol, ale jednak bardzo współczesną i śmiałą w sposobie tworzenia historii. Ta opowiada o grupie śmiałków, którzy próbują odnaleźć i „zwrócić" na właściwe miejsce Księżyc (a raczej Księżycową Boginię) porwany przez wyznawców Kultu Słońca. Żarty o dwóch takich, co ukradli lunę, odkładam na bok, śpieszę natomiast donieść, że fabuła Moon Hunters przedstawiona jest baaaaaardzo niesztampowo. Otóż poza punktem wyjścia, końcem i kilkoma fragmentami pośrodku całość składa się z wielu małych, malutkich, czasem tycitusieńkich epizodów, które podczas rozgrywki gracz spotkać może, ale absolutnie nie musi. Sęk w tym, że pojawiają się one podczas kolejnych przejść w sposób dość losowy, może się więc zdarzyć, że trafiamy na drugi czy trzeci fragment jakiegoś pobocznego wątku, nie znając jego początku. Dopóki nie zagramy w Moon Hunters kilka czy nawet kilkanaście razy, wiele wydarzeń może sprawiać wrażenie mocno enigmatycznych.

Takie granie w kółko byłoby całkiem akceptowalne (na tym zresztą zasadza się koncept całości), gdyby nie to, że **mechanicznie Moon Hunters to gra banalnie prosta**. Jedyne, co tu się robi, to łazi i walczy, potyczki zaś sprowadzają się do naprzemiennego wykorzystywania dwóch ataków (normalnego i specjalnego) każdej z grywalnych postaci. W tle działa jakaś RPG-owa matematyka, można rozwijać postać, kupując jej dodatkowe umiejętności lub zwiększając sześć bazowych atrybutów, ale bardzo szybko zaczyna w graczu kiełkować podejrzenie, że to wszystko to lekki pic na wodę, bo poza mechanicznym klikaniem ataków cała nadbudowa RPG nie ma większego znaczenia. Ból istnienia wywołany tym odkryciem łagodzi jednak oprawa – zarówno graficzna, jak i dźwiękowa. **To majstersztyk „indyczego" podejścia do stylistyki pixel art** czy symfonicznych soundtracków z japońskich RPG-ów, uczta dla oczu i uszu. Przygodę z Moon Hunters polecam zacząć od ścieżki dźwiękowej: jest dostępna w sieci, choćby na Spotify. |CDA|

OCENA

6+

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 7
AUDIO 9

+ świetna grafika, cudowna muzyka
+ duże „replayability"

− prosta rozgrywka
− wrażenie „niekompletności" historii

12

PLATFORMY: PC, PS4
PRODUCENT: TWO TRIBES
DYSTRYBUTOR: STEAM, PS STORE
CENA: OK. 65 ZŁ (15 €, PC), 63 ZŁ (PS4)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK
GATUNEK: PLATFORMOWA/AKCJA

RIVE

Chyba nawet w kosmosie dał się usłyszeć: **CormaC**

Winny jestem kolegom i koleżankom przeprosiny za to, że przez cały dzień musieli przemykać między biurkami gearsowym truchtem, przygięci do podłogi kanonadą moich wiązanek.

Pamiętacie Takie Wielkie Pudło™?

Krótka chwila cennego oddechu.

Nie mam nic przeciwko wymagającym grom, stawiającym przede mną wyzwania, w pokonywaniu których widzę sens. Jeżeli jednak za tytaniczny wysiłek nagradzany jestem nie satysfakcją, lecz uczuciem ulgi i upokarzającej wdzięczności za to, że tortura chwilowo ustała, to coś się projektantom nie udało. **Rive ma natomiast tendencję do przytłaczania swoim poziomem trudności.** Piętrzenia przeciwności do chwili, aż ich ogrom staje się zwyczajnie męczący, a ty np. rozpaczliwie miotasz się wewnątrz niewielkiego bąbla antygrawitacyjnego, starając się nie wypaść z niego do lawy i jednocześnie przetrwać w atmosferze gęstej od wrogów oraz pocisków sypanych czasem jak w bullet hellach. Czekasz na moment, w którym ta nawałnica się skończy, ale zamiast chwili wytchnienia nadchodzi jakieś ocierające się o niesprawiedliwość cholerstwo, które w trymiga niweczy cały twój wysiłek. **Rive'a naprawdę można znienawidzić**, szczególnie gdy będziesz miał pecha i brzydko nadziejesz się na któreś z jego niedociągnięć. Dla przykładu: niefortunny checkpoint może odradzać cię tak, że kolejnych trzydzieści prób przebrnięcia przez najbliższą minutę będziesz zaczynał od przyjęcia na klatę rakiet, która zapisały się tuż obok ciebie. Musiałem przez to zrestartować misję, tracąc kilkanaście minut postępu wydrapanego z granitu pazurami. Nie rozumiem też podpięcia skoku na padzie pod trigger lub bumper (konfiguracji własnej brak) w grze, w której szybkość i precyzja mają podstawowe znaczenie.

Gdyby nie brak wyczucia tego, co jest rozsądnie trudne, a co już niesprawiedliwie przegięte, Rive byłby niezły. Zręcznie łączy elementy platformówki, shmupa i twin-stick shootera, wsadzając gracza za stery pająkopodobnego pojazdu umożliwiającego również hakowanie niektórych przeciwników, by leczyli lub wspierali ogniem. Gra dobrze wygląda, dobrze brzmi, jest przyjemnie responsywna i ogólnie ponadprzeciętnie solidna. Próbuje też wprowadzać humor, ale jeżeli nie lubisz cierpieć, nie będzie ci do śmiechu. Chyba że Rive sponiewiera cię tak, iż w końcu litościwie zaproponuje włączenie łatwiejszego trybu, czego samemu zrobić się nie da. Zanim to jednak nastąpi, wiele osób zdąży zakrztusić się pianą i w złości odinstalować grę. Nie będzie to wielka strata, bo jeśli pominie się poziom trudności, niespecjalnie jest za co Rive'a pamiętać. |CDA|

OCENA

6

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 8
AUDIO 7

+ zręczne połączenie elementów różnych gatunków
+ przyjemna oprawa
+ kiedy gra nie przegina z poziomem trudności, można się nią cieszyć...

− ...ale najpewniej szybko zaczniesz rwać włosy z głowy, bo bywa niesprawiedliwa
− bezmyślny system checkpointów potrafi poważnie wnerwić
− dyskusyjne obłożenie pada

PEGI 18

- PRODUCENT: IO INTERACTIVE
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 155 ZŁ (PC), 169 ZŁ (PS4, XBO)
- WERSJA PL: NnapisY
- MULTI: BRAK
- GRALIŚMY NA: PC, PS4
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8/10, CPU 4 X 3,3 GHZ, 8 GB RAM, GF GTX 660/AMD HD 7870
- GATUNEK: SKRADANKA

HITMAN™

Izba pamięci, znaczy się – prosektorium. Z magazynkiem na części zamienne, np. serca.

Pozbywał się kłopotów: **Allor**

Duńczycy z IO Interactive wymyślili sobie, że najnowsza część Hitmana ma przypominać seriale telewizyjne. Do tego stopnia, że podczas marcowej premiery udostępniono chętnym jedynie prolog i pierwszy z sześciu obiecanych na ten rok epizodów. Reszta miała pojawiać się sukcesywnie do końca października.

Decyzja o podziale na odcinki spotkała się z dość negatywnym odzewem. Biorąc pod uwagę trapiące branżę grową problemy z dotrzymywaniem terminów, trudno się temu dziwić. Zwłaszcza że pakiet startowy zawierał tylko jeden epizod, choć według pierwotnych zapowiedzi miały być w nim trzy...

Dobry start

Początek został jednak przyjęty bardzo ciepło. Już krótkie misje samouczkowe, mimo iż pełne dykty (dosłownie – Agent 47 nie przedostawał się jeszcze ani na prywatny jacht, ani do bazy wojskowej na Kubie, tylko pokazywał, na co go stać na ich kopii) oferowały to, co płatni zabójcy lubią najbardziej: masę możliwości i pełną swobodę w ich wykorzystaniu. W Paryżu, jak od lokalizacji nazwano pierwszy epizod, doszedł do tego ponadto ogromny obszar działania (pałac z ogrodami) oraz jeszcze więcej potencjalnych sposobów na wypełnienie zadania.

Do tego twórcy pomyśleli nie tylko o weteranach, ale również początkujących. Na starcie miało się więc do wyboru kilka gotowych planów działania, które pozwalały odnaleźć się w nowym środowisku. Oczywiście w dowolnym momencie dało się go zmienić na inny, np. gdy na podstawie podsłuchanej przez ciebie rozmowy twoja prowadząca z Agencji (czytaj: głos w słuchawce, choć pojawia się też – już jako cała postać – w przerywnikach filmowych) wymyśliła coś lepszego. Była również mapa z zaznaczonymi osobami, które nie nabiorą się na noszone akurat przebranie, do dyspozycji pozostawał też instynkt, dzięki któremu 47 widzi przez ściany.

Podróże

Drugi epizod, Sapienza, pojawił się po sześciu tygodniach i oznaczał całkowitą zmianę klimatu, bo z pałacu w Paryżu Agent 47 przeniósł się do wiejskiej posiadłości gdzieś we Włoszech. Z tajnym laboratorium biologicznym w podziemnej grocie. Miejsce świetne, sekretów dużo – w ilu tytułach da się wyeliminować cel przy pomocy reagującego na DNA wirusa czy wybuchowej piłki tenisowej? Trzeci epizod to Marrakesz, w którym celem było zapobiegnięcie rozruchom na ulicach i przewrotowi wojskowemu. Potem nastąpiła wakacyjna przerwa, ale twórcy nie spoczęli na laurach, bo prócz prac nad kolejnymi epizodami wydali także bonusowo poprawione wersje Sapienzy i Marrakeszu oraz kolejne wyzwania. W połowie sierpnia pojawił się zaś Bangkok z okupowanym przez nagrywających nową płytę muzyków hotelem oraz zmieniona w obóz treningowy dla najemników farma w Colorado. Epizody dobre – ale tak na 7-7+, podczas gdy dwa pierwsze dostawały (nie tylko u nas) przynajmniej o punkt więcej.

Bardzo dobry pierwszy sezon.

Japoński finał

Zwieńczeniem pierwszego sezonu jest wydane teraz Hokkaido, które przenosi Agenta 47 do prywatnej kliniki w Japonii. High-endowej i nie do końca legalnej, dzięki czemu przy wypełnianiu zadań można skorzystać z pomocy implantów noszonych przez szefa prosektorium (co pozwala – po wstrzyknięciu mu za dużej dawki narkotyku – wysłuchać zachwytów nad doskonałością Wszechświata...) czy sztucznej inteligencji, która służy pacjentom na wszystkie możliwe sposoby, z ratowaniem życia włącznie. (I jest irytująco wręcz skuteczna!). To zresztą niejedyne ciekawostki. Fajnym pomysłem jest również fakt, że misję zaczyna się jako pacjent: w kimonie i bez żadnych narzędzi. A także to, że można spotkać swojego sobowtóra. Czy – choć to już wymaga zdobycia odpowiedniej liczby punktów doświadczenia – zmienić się w ninja.

Suma wszystkich zadań

Jeśli miałbym ocenić samo Hokkaido, wystawiłbym maksymalnie ósemkę. Jest **nieco oryginalniejsze niż trzy poprzednie epizody, ale także mniejsze**. Ponieważ jednak od teraz w końcu można kupić pierwszy sezon jako całość, ocena w metryczce dotyczy właśnie całego zestawu. A ten zasługuje na więcej choćby z tego powodu, że co sześć dużych (lub bardzo dużych) lokacji to nie jedna. Najważniejszy jest jednak fakt, że choć niektóre rzeczy można by w Hitmanie rozwiązać inaczej (np. kwestię podkładania głosów, bo słychać, że odpowiadających za to aktorów jest zaledwie kilku, nie mówiąc już o braku geograficznego zróżnicowania akcentu...), **obecnie jest to nie tylko najlepszy tytuł z płatnym zabójcą w roli głównej, ale przede wszystkim bardzo dobra gra**. W każdym razie o ile przedkładasz skrytość nad siłę ognia, choć... wybuchowe kaczuszki też potrafią dać czadu, o minach nawet nie wspominając! |CDA|

HITMAN: SEZON PIERWSZY

OCENA **8+**

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 8
AUDIO 8

- + swoboda i mnogość możliwości
- + 6 dużych (lub jeszcze większych) lokacji
- + masa zadań opcjonalnych
- + rozkręcająca się fabuła
- – wszędzie na świecie mówią po angielsku, i to bez lokalnych akcentów
- – a jak już mówią po swojemu, to często mało naturalnie...

Agent 47 w swoim stroju galowym. Można tak przejść każdą z misji.

Po co komu płyta?

Pierwszy sezon Hitmana zostanie wydany również na nośnikach fizycznych. Tyle tylko, że dopiero na początku przyszłego roku. I to pomimo faktu, że nie będzie się ona niczym różniła od wersji elektronicznej! W każdym razie na plus, nie dostanie bowiem żadnych dodatkowych misji, stracisz za to możliwość wzięcia udziału w tych, które są cały czas zlecane online. Po co zatem w ogóle ją wydawać? Zadałem to pytanie głównemu producentowi i... „niektórzy gracze lubią mieć fizyczny nośnik". Jeśli jednak wolisz grać, a nie kolekcjonować, czekanie nie ma sensu.

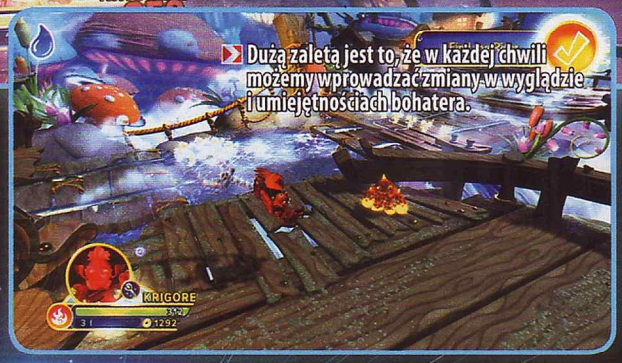
PEGI 7

PRODUCENT: TOYS FOR BOB
DYSTRYBUTOR: CDP.PL
CENA: 350 ZŁ (PS4, XBO)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: DLA 2 OSÓB LOKALNIE, DO 4 W SIECI

GRALIŚMY NA: PS4
DEMO: BRAK

GATUNEK: PLATFORMOWA/AKCJA/RPG

SKYLANDERS IMAGINATORS



Odmienia pizzę przez przypadki: **Krigore**

To niby ciągle ta sama platformówka z figurkami, gdzie plastikowy posążek stawia się na podłączanym do konsoli podeście i za chwilę widzimy tę postać śmigającą po ekranie. Skylanders znów pokazują jednak, że mają inny niż poprzednio pomysł na zabawę – a tym razem to action RPG.

Poprzednia część cyklu, SuperChargers, wprowadziła do świata gry pojazdy i romansowała z wyścigami, biorąc na wzór Mario Kart. Imaginators bierze z kolei na warsztat ideę tworzenia własnej postaci i walki za pomocą zróżnicowanych umiejętności. **Wypisz wymaluj – Diablo. Tyle że dla dzieci.**

Kryształy zamiast postaci

Tworzenie własnego herosa w świecie definiowanym plastikowymi figurkami to karkołomny pomysł – twórcy wybrnęli jednak z niego w ciekawy sposób. Po prostu wprowadzili nowy rodzaj posążków: to zamknięte w cylindrycznych obudowach kryształy kreacji. Odpowiadają one żywiołom i ten aspekt, jako jedyny, mamy narzucony z góry zależnie od posiadanego kryształu. Całą resztę dobieramy wedle uznania w kreatorze postaci. W zestawie startowym jest jedna taka figurka, a oprócz niej dostajemy dwóch sensei. Jest i poszerzona wersja startowa, gdzie mistrzów jest czterech, z czego jeden to Crash Bandicoot, który dodatkowo odblokowuje specjalny level – taką też wersją się bawiłem.

Wspomnianych mistrzów jest dziesięciu – tylu, ile klas postaci mamy do wyboru. Każdy z nich to taki trener: ze stworzoną przez nas postacią dzieli się umiejętnościami, daje dostęp do nowego wyposażenia, skrzyń z lootem. Za ich pomocą można też przechodzić osiągalne tylko dla nich części mapy – wciąż jednak są to obszary opcjonalne. Rozgrywka jest całkiem zróżnicowana, ale i lepiej dostosowana do możliwości małego człowieka niż w przypadku SuperChargers. Innymi słowy jest całkiem łatwo i powoli. Starsi, przyzwyczajeni do sporej prędkości rozgrywki gracze mogą się nawet irytować ślamazarnością. Spodobało mi się jednak zróżnicowanie zabawy.

Niby znów figurki, ale tym razem przypominają Diablo.

Hack'n'slash dla dzieci

W Imaginators dostajemy zatrzęsienie klocków, z których układamy sobie bohatera. To różne elementy modelu postaci, opancerzenia, w końcu broń. Można to wszystko dowolnie kolorować, a na koniec jeszcze wzbogacić podopiecznego ozdobnikami w rodzaju aury czy udźwiękowienia. Mamy też talenty, które są uzależnione od żywiołu oraz klasy postaci – a można je dodatkowo rozwijać. Sama gra to nieśpieszne przemierzanie dobrze wyglądających lokacji, w których nie tylko pokonujemy wrogów, ale i rozwiązujemy stosunkowo proste zagadki logiczne czy zaliczamy przyjemne minigry, którymi np. otwieramy wrota. Radość sprawia też zdobywany w skrzyniach loot podzielony na klasy rzadkości i często składający się w zestawy.

Tradycyjnie wszystkie figurki z poprzednich wydań Skylanders działają w tej grze. Tyle że ma to obecnie mniejsze znaczenie – by pobawić się możliwościami, jakie dają te nowe opcje związane z action RPG, i tak trzeba zyskać kryształy kreacji, bo jeden wykorzystany kryształ to jedna klasa postaci. Wszystkie starsze figurki mają po prostu przypisany z góry dość wąski zestaw umiejętności do odblokowania i ulepszenia. Ale fajną wiadomością jest to, że w grze dostajemy dostęp do torów wyścigowych z SuperChargers – można więc i pojeździć bez zmiany płyty w napędzie.

To kolejne szatańskie wcielenie serii. Szatańskie – bo zmusza do zakupu nowych figurek jeszcze skuteczniej, choć oczywiście można się bawić tylko zestawem startowym i jest super tak czy inaczej. Moja progenitura była zachwycona edytorem i jego możliwościami, dostosowując wygląd postaci na każdym niemal kroku. **Czysta zabawa! Szkoda jednak, że gra nie jest w polskiej wersji językowej** – nadzór rodzica-tłumacza jest tu w zasadzie obowiązkowy.

PS: Tak sobie piszę, że to proste, że dla dzieci itd., ale prawda jest taka, że i sam się świetnie przy Imaginators bawiłem. Ale nie mówcie nikomu! ;) |CDA|

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 7
AUDIO 7

- + bardzo udany mariaż platformówki i action RPG
- + dobra mechanika
- + całkiem zróżnicowana rozgrywka
- + ładna grafika
- – jeden kryształ to jednak za mało, by pograć na całego
- – brak polskiej wersji językowej
- – to droga zabawka

Bojowe zawołanie

Jeśli nie rozumiecie tekstu przy ksywce, to musicie zajrzeć do edytora postaci w Imaginators. Można tam sobie ustawić zawołanie – składa się z dwóch części, gdzie pierwsza wskazuje na jakąś czynność, np. „Drżyjcie przed moją...", druga zaś to jakiś rzeczownik, np. „pizza". Niektóre kombinacje są wręcz przekomiczne!

PEGI 3

- PRODUCENT: MILESTONE
- DYSTRYBUTOR: STEAM, SKLEP XBOX, PS STORE
- CENA: OK. 220 ZŁ (PC), 289 ZŁ (PS4, XBO)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: 2 OSOBY LOKALNIE, DO 12 OSÓB ONLINE
- GRALIŚMY NA: PS4
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7, CPU 3,3 GHZ, 4 GB RAM, GF GT 640/ATI HD 6670

- GATUNEK: WYŚCIGI

Yamaha YZF-R1 to marzenie większości fanów dwóch kółek. W Ride 2 możesz ją mieć za jedyne 160 tysięcy kredytów.

Szoruje kolanem: **Hut**

Jako fan gier wyścigowych od dawna szukam takiej, w której główną rolę odgrywałyby motocykle – nieprzesadnie realistycznej, z odpowiednio bogatym parkiem maszynowym, pozwalającej pościgać się nie tylko na zamkniętych torach. Wbrew pozorom nie było o nią łatwo.

Jasne, gier motocyklowych jest na rynku całkiem sporo – większość z tych współczesnych to jednak mocno wyspecjalizowane produkcje, które koncentrują się na wyścigach potężnych superbike'ów na najsłynniejszych torach wyścigowych, ewentualnie na zawodach crossowych. To ciekawa fantazja, ale nie moja bajka – w motocyklach bardziej kręcą mnie otwarte trasy, jeśli zaś chodzi o maszyny, ciekawsze wydają mi się np. klasyczne motocykle albo małe, miejskie bzyczki. Wiem, nie jestem do końca normalny, ale mam poczucie, że takich dziwaków jak ja jest jeszcze na świecie kilku. Jeśli należysz do naszego klubu, Ride 2 raczej ci się spodoba.

Dla fanów dwóch kółek

Spodoba się zresztą nie tylko tobie, bo **to gra, która ma ambicje zaciekawić wszystkich fanów dwóch kółek – bez wyjątku**. Ride 2 jedzie szeroko – zarówno jeśli chodzi o motocykle, jak i o trasy czy rodzaje konkurencji. Dosiąść można więc wyścigowych bestii Aprilli, klasycznych maszyn Triumpha czy supermoto Husqvarny. Przyczepność traci się tak samo dobrze na Nürburgringu, ulicach Miami czy bezdrożach Sierra Nevada. Na torze zaś może nam towarzyszyć zarówno kilkunastu innych kierowców, jak i stoper odmierzający próbę czasową czy słupki wyznaczające najlepszą trajektorię przejazdu, między którymi trzeba się zmieścić, pędząc na złamanie karku. Wzorem dla Ride 2 jest seria Gran Turismo i charakterystyczne dla niej bogactwo widać też tutaj – oczywiście przy zachowaniu proporcji, bo jednak Polyphony Digital ma większe możliwości, a co za tym idzie, większy rozmach.

Nie zmienia to jednak faktu, że Ride 2 oferuje mnóstwo – i mnóstwo to jest całkiem rozsądnie rozłożone w czasie. Cała gra toczy się o punkty reputacji, przyznawane za zwycięstwa czy udział w kolejnych zawodach, a także o kredyty, za które można kupować nowe maszyny. To od stanu posiadania obu tych „walut" zależy, jakie wyścigi czy tryby gry są w danym momencie dostępne – najpierw ścigać się można jedynie w pojedynczych zawodach i w podzielonym na sezony trybie world tour, później pojawiają się specjalne, tzw. invitationale (rywalizacja na określonych torach i określonych maszynach, często przy ustalonej odgórnie pogodzie), pojedynki z innymi klubami motocyklowymi i podobne wariacje. Bardzo zgrabnie skonstruowano wspomniany już tryb world tour, najbardziej zbliżony do klasycznej kariery. W każdym jego sezonie gracz bierze udział w ośmiu zawodach – sam jednak wybiera, w jakich, na jakiej maszynie i wedle jakich reguł (np. czasówka lub wyścig w parach). To świetne rozwiązanie umożliwia nadanie rozgrywce przejrzystej struktury, a jednocześnie nie narzuca zbyt wiele i zawsze pozwala ścigać się na własnych zasadach.

Ustaw sobie sprzęt

Jeśli mówimy o własnych warunkach, warto też wspomnieć, że **Ride 2 da się ustawiać pod siebie także w tym, co najważniejsze – w modelu jazdy**. Różnego rodzaju asyst jest tu naprawdę sporo, poczynając od systemów, które automatycznie hamują (od razu podpowiadam – wyłączyć, bo uniemożliwiają osiągnięcie dobrych wyników), aż po takie, które powstrzymują maszynę przed niekontrolowaną jazdą na jednym kółku. Ustawić można też inteligencję i umiejętności wirtualnych rywali. A warto dodać, że zastosowany tu rubberbanding – czyli dostosowanie tempa jazdy przeciwników do tego, jak na torze radzi sobie gracz – jest subtelny i nie pozbawia przyjemności ze zwycięstw. Dzięki wszystkim tym ustawieniom łatwo zmienić grę w zręcznościową ścigałkę oraz quasi-symulator, który powinien zadowolić motocyklowych fetyszystów.

Przyznam szczerze, że przy Ride 2 bawiłem się znakomicie, a jedyne, co mi przeszkadzało, to co najwyżej przeciętna oprawa dźwiękowa. Nie dość, że właściwie żaden z motocykli nie brzmi tak potężnie, jak można by tego oczekiwać, to jeszcze skandalicznie słabo zrealizowano wszystko, co związane jest z hamowaniem, wjechaniem na mało przyczepną nawierzchnię czy uderzeniami w bandy, a więc z sytuacjami, które przy braku reakcji gracza kończą się wywrotką. A to już przekłada się negatywnie nie tylko na wrażenia, ale i rozgrywkę. To jednak i tak niewielki zarzut dla produkcji, którą śmiało mogę nazwać najlepszą „motocyklówką" obecnej generacji. |CDA|

Ride 2 śmiało mogę nazwać najlepszą „motocyklówką" obecnej generacji.

OCENA **8+**

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 8
AUDIO 7

- bogactwo torów, motocykli, zawodów
- możliwość bardzo elastycznego modyfikowania ustawień gry
- niezła oprawa graficzna
- miłość do motocykli

- kiepskie udźwiękowienie

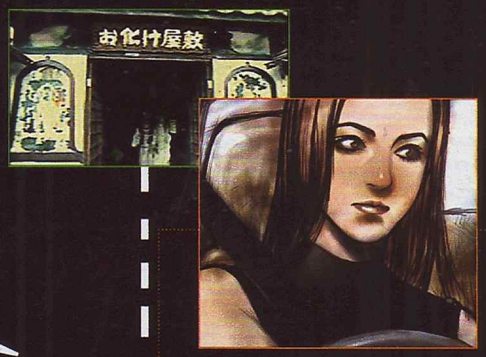
PEGI ?

PRODUCENT: GRASSHOPPER MANUFACTURE/AGM PLAYISM
DYSTRYBUTOR: NP, STEAM, GOG.COM
CENA: OK. 86 ZŁ (20 €)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC
DEMO: TAK (NA STEAMIE)
PC: POWINIEN DZIAŁAĆ

GATUNEK: PRZYGODOWA

The SILVER CASE



Policyjne obławy – choć polegają zwykle na spacerowaniu wte i wewte – trzymają napięcie.

Ożywiał przeszłość: Cross

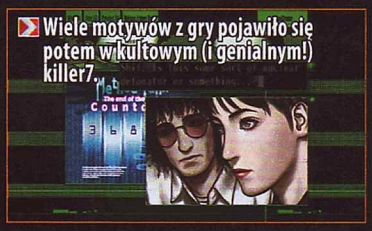
Suda 51 to jeden z najbardziej utalentowanych i przereklamowanych developerów w historii branży. Utalentowanych, bo jego killer7 to bodajże najlepiej napisana gra wszech czasów. Przereklamowanych, bo od lat wypracowuje sobie reputację nietuzinkowego reżysera na... cudzych tytułach.

Absolutnie oszałamiający debiut w postaci killer7, komercyjny sukces No More Heroes połączony z aprobatą krytyków... a potem 10 lat przerwy od reżyserowania gier. Goichi Suda dopiero niedawno zaczął głośno mówić, że przy produkcjach typu Lollipop Chainsaw czy Killer is Dead tak naprawdę nie miał za wiele do gadania. Kto jest winny takiemu stanowi rzeczy? Jak zwykle – EA, które „złamało Sudzie serce" ciągłym odmóżdżaniem Shadows of the Damned. Po skonstruowaniu pięciu stopniowo coraz bardziej idiotoodpornych wersji gry twórca miał dość wszystkiego i postanowił skupić się na zarządzaniu swoim studiem. W roli autorów zastąpili go podwładni, którzy co prawda umieli małpować styl szefa, ale już jakość jego scenariuszy niekoniecznie.

Transmitter

Przez szereg fabularnych wydmuszek legenda Sudy 51 zaczęła blaknąć – **The Silver Case jest jego próbą przypomnienia światu, dlaczego świat się w nim zakochał.** Wydana w 1999 roku tylko w Japonii przygodówka była pierwszą grą, którą developer stworzył we własnym (z początku zaledwie pięcioosobowym) studiu Grasshopper Manufacture. Kultowy tytuł zainspirował między innymi zyskującą popularność serię Danganronpa, która ukradła zeń nie tylko liczne zabiegi fabularne, ale nawet kompozytora. Mało kto spodziewał się jednak, że klasyk wydany na PS1 w rozdzielczości 320 x 240 doczeka się grywalnego remastera na współczesne platformy. Niemniej: oto jest. Z całą grafiką odtworzoną zupełnie od podstaw w HD. Chapeau bas za wysiłek.

Rozgrywka nie zestarzała się niestety z gracją – zagadki są nieczęste i nietrudne, a prosta jak budowa cepa eksploracja nierzadko męczy. W głównej kampanii kilka razy posuwamy fabułę do przodu poprzez zapukanie do wszystkich drzwi w gigantycznym blokowisku – w pobocznej interakcje ograniczają się do czytania maili i dyskusji z uporczywie milczącym żółwiem. Mimo to niepowtarzalna atmosfera późnych lat 90. potrafi wejść pod skórę: trochę tu „Matriksa", nieco cyberpunkowego anime, znajdzie się i szczypta Shin Megami Tensei. Grze nie szkodzi też oryginalny pomysł na wykorzystanie ekranu – tylko jedno zmieniające dynamicznie rozmiar „filmowe okno" pokazuje nam trójwymiarowy świat. Reszta okienek wyświetla dwuwymiarowe portrety, teksty dialogów i dokumentów, nagrania z kaset VHS, ręcznie rysowane i generowane komputerowo animacje. Takie bombardowanie gracza informacjami ze wszystkich stron to jednak nie tylko oryginalny zabieg artystyczny. Świetnie łączy się też z motywami przewodnimi gry.



Wiele motywów z gry pojawiło się potem w kultowym (i genialnym!) killer7.

Placebo

Wprowadzenie do The Silver Case mówi nam, że to nie świat, w którym kluczowe są różnice majątkowe. Elity od mas odróżnia głównie dostęp do informacji. Dopiero kiedy w japońskiej metropolii na wolność wydostaje się legendarny morderca, Kamui Uehara, dwaj główni bohaterowie (wyszczekany dziennikarz i niemy awatar gracza) podczas śledztwa wpadają na ślad gigantycznego spisku, w który wciągnięte są największe partie polityczne w państwie, funkcjonariusze policji, a nawet zwykli internauci.

„Nic nie jest tu takie, jakim się wydaje" to klisza, ale pasuje jak ulał. Znany z killer7 talent Sudy do wieloznaczności dialogów powraca w The Silver Case w wielkim stylu – gdy jedna z postaci prosi, by w pewnych kwestiach „zaufać jej zębowi mądrości", można ją uznać za szaleńca. Dopiero z czasem wychodzi na jaw, że przy pomocy tego typu szyfrów urzędnicy państwowi wymieniają się informacjami. Bohaterowie bez ustanku zaskakują wielowymiarowością: bogatymi życiorysami, zachowaniami poza życiem zawodowym, powiązaniami politycznymi. Dodajmy do tego kanonadę szalonych wolt scenariuszowych, niespodziewane zakończenia wątków (budząca szum w mediach internetowa sekta nastolatków... zostaje po prostu odpięta od prądu tuż przed rewolucją) i bezceremonialność licznych śmierci – efekt to portret świata, w którym zupełnie nic nie jest pewne.

Jak można stawić czoła takiej rzeczywistości? Odpowiedź Sudy 51 to jednocześnie jego motto: „kill the past". Sam w prologu nonszalancko morduje całą obsadę swoich wcześniejszych przygodówek, a swoim postaciom każe znajdywać spokój ducha przez efektowne wendetty, akceptację śmierci najbliższych czy zaprowadzanie sprawiedliwości po latach. Ci, którzy rozgrzebują u niego dawne polityczne porachunki, kończą marnie – świat zostawia ich z tyłu. I szkoda tylko, że Suda kilka lat po stworzeniu gry też postanowił zabić swoją przeszłość jako scenarzysty i reżysera. Choć czasem brak doświadczenia i niespodziewane klisze potrafią tu zaboleć, świeżość historii The Silver Case porównywalna jest do debiutanckiej płyty punkowej, która pomysłami na siebie o wiele lat wyprzedziła swoją epokę. |CDA|

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 8
AUDIO 8

+ stary, dobry Suda
+ wielowarstwowa, zapadająca w pamięć historia
+ świetna estetyka uchwyciła ducha lat 90.

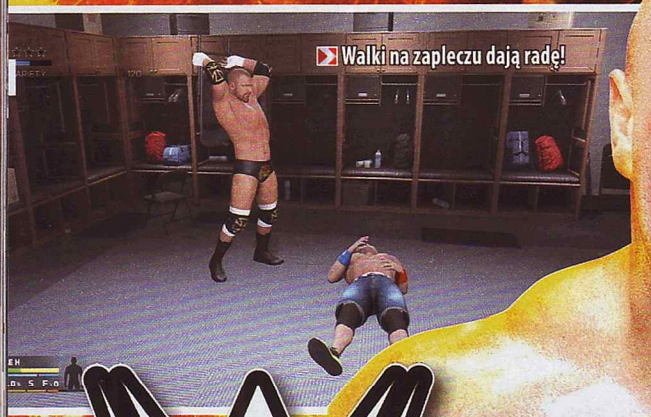
– schematyczność typowa dla średniej przygodówki z lat 90.
– drobne bolączki scenariusza (niektóre zwroty akcji najlepiej zignorować)

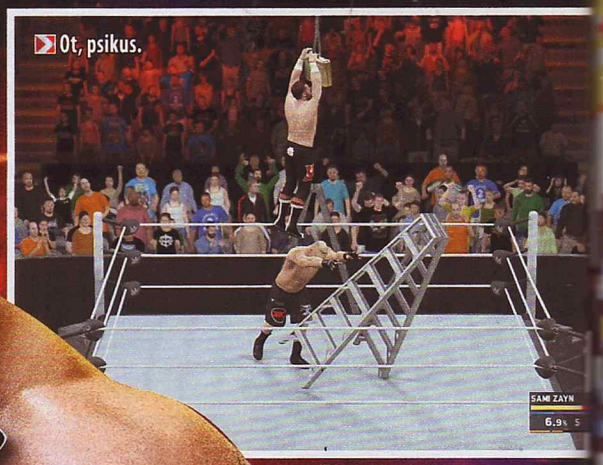
PEGI 16

PRODUCENT: YUKE'S
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 170 ZŁ (PS3, X360), 230 ZŁ (PS4, XBO)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: DO 4 OSÓB LOKALNIE, DO 6 ONLINE

GRALIŚMY NA: PS4
DEMO: BRAK

GATUNEK: SPORTOWA


Walki na zapleczu dają radę!


Ot, psikus.

WWE 2K17

Gadał do tłumów: **Cursian**

Z grami z cyklu WWE zawsze jest ten sam problem. Widać, że ich twórcy mają dobre pomysły, ale wprowadzają je z prędkością ruchu płyt kontynentalnych, a w dodatku rzadko wykorzystują ich pełny potencjał. Przydałaby się konkurencja...

Zeszłoroczna edycja została zgodnie okrzyknięta jedną z najlepszych w historii, bo odświeżyła zleżały system walki. Tym razem nie ma co liczyć na rewolucję. Z pozoru to ta sama gra co poprzednio i dopiero po jakimś czasie daje się dostrzec szereg przyjemnych szczegółów.

There's only one word to describe ya...

W pierwszej chwili czekał mnie jednak zawód, bo **w tym roku zabrakło trybu Showcase**, kampanii pokazującej najciekawsze chwile z dziejów WWE. Rzecz miała swoje wady, ale i tak jestem niepocieszony, bo lubiłem śledzić losy dawnych idoli. Tym razem **większość pary poszła w My Career**. Jak zwykle chodzi o wprowadzenie własnego zawodnika na szczyty sławy, ale teraz mamy więcej kontroli. Przykładowo jeśli w samouczku spiszesz się wyjątkowo dobrze, możesz pominąć NXT i awansować do jednego z głównych rosterów. Raz nakazano mi zdobyć pas drużynowy, ale że nie miałem na to ochoty, wziąłem mikrofon, zerwałem kontakty z partnerem i ruszyłem w bój po tytuł singlowy.

Autorzy zorientowali się wreszcie, że wrestling to nie tylko popisy atletów, ale też niezłych mówców. **W wybranym momencie gali możesz przemówić do tłumów i podbić popularność.** Jest kilka rodzajów publiczności, m.in. „pikniki" i hardkorowcy. Twoim zadaniem jest wywołanie w nich jak najsilniejszej reakcji poprzez trafne wybieranie spośród czterech możliwości. Musisz przy tym pamiętać, że jedni nie przepadają za twardzielami z niewyparzoną gębą, a inni przysypiają, słuchając grzecznych chłopców. Co ciekawe, nieważne, czy ludzie cię lubią, czy nie – grunt, by w ogóle reagowali. Możliwe jest nawet **toczenie beefów, czyli pojedynków na słowa! Brzmi fajnie? Szkoda, że nie do końca takie jest.** Opcje dialogowe bywają mylące i zdarzyło się, że mój heros wygadywał rzeczy, które nijak miały się do moich założeń. Poza tym wypowiedzi nie są udźwiękowione. Wygląda to słabo i psuje tak ważny dla tego typu gier efekt uczestniczenia w prawdziwym show.

...S-A-W-F-T! Saaaaawft!

Triumfalny powrót zaliczają walki na zapleczu i pośród tłumu. Nic nie stoi na przeszkodzie, by w dowolnym momencie chwycić przeciwnika za wszarz i obić go w bardziej interesującym miejscu niż ring. Moment, w którym John Cena przebił mną drzwi do gabinetu Stephanie McMahon, a następnie cisnął mną o jej biurko, to jedna z najjaśniejszych chwil, jakie spędziłem z grą.

Skoro już jestem przy klimatach godnych ECW, **wypada wspomnieć o liftingu, jakiemu poddano mecze typu ladder**(*). Drabinę można stawiać tylko w wyznaczonych miejscach, co zmniejsza ryzyko, że wdrapiesz się na szczyt tylko po to, by przekonać się, iż pas wisi o kilka centymetrów za daleko. Odpinanie tego ostatniego wiąże się z nową minigrą, która polega na stopniowym rozbijaniu kilkusegmentowego okręgu przy pomocy wciskanego w odpowiednich momentach L2. Sięganie po nagrodę trwa teraz zdecydowanie dłużej, więc bardziej przypomina to, co można zobaczyć, śledząc zmagania prawdziwych wrestlerów. Dodam też, że wszyscy, którym nie przypadł do gustu zeszłoroczny system dźwigni oparty na kręceniu grzybkami, mogą zdecydować się na alternatywę polegającą na szybkim klepaniu wskazanych przycisków.

Kolejny detal, o którym warto wspomnieć, to **przebudowany system prowokacji (tauntów)**. Nie dość, że można je stosować w wielu nowych miejscach, na przykład w narożnikach, to nabrały też lekko taktycznego wymiaru, bowiem za ich pośrednictwem zyskuje się krótkotrwałe buffy. Domagając się dopingu, otrzymujesz bonus do szybkości, z jaką twoje ciosy nabijają pasek momentum (koniec z wywalaniem przeciwnika za liny i głupawym pokrzykiwaniem w celu nabicia „darmowego" finiszera!), a łżąc przeciwnika, przez chwilę zadajesz mu nieco większe obrażenia.

Jak co roku – ujdzie, ale mogło być lepiej.

Nowe WWE budzi we mnie mieszane uczucia. U swoich podstaw to nadal przyzwoita gra, a pomniejsze zmiany idą w dobrym kierunku, ale brak trybu Showcase i skopany potencjał ględzenia do mikrofonu hamują ekscytację. |CDA|

OCENA **7**

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 7
AUDIO 7

+ walki na zapleczu i w tłumie
+ szereg pomniejszych, ale trafionych zmian w systemie walki

− brak trybu Showcase!
− położony potencjał przemawiania do tłumów
− loadingi trwają wieki!

(*) Dla niezorientowanych: zwycięzcą jest ten, komu uda się wspiąć po drabinie i odpiąć zawieszony wysoko nad ringiem pas.

?

- PLATFORMA: PC
- PRODUCENT: STELLAR CIRCLE
- DYSTRYBUTOR: STEAM
- CENA: 15 € (OK. 65 ZŁ)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: BRAK
- GATUNEK: SHOOT 'EM UP

BLUE REVOLVER

Polecał sześćdziesięcioczterokrotnie: **Cross**

Gra na punkty jest już niemodna – czasem potrafi męczyć i w kolebce tabeli wyników, czyli salonach arcade. Nawet genialny Metal Slug przy walce o punkty zmienia się z dynamicznego run'n'guna w monotonną hekatombę, opartą na znajomości respawnów i wad sztucznej inteligencji.

Punkty zdobywane podczas zabawy wykorzystujemy do odblokowania kolejnych ilustracji, utworów muzycznych czy bonusów związanych z rozgrywką.

Taki bałagan na ekranie odstrasza, ale dynamiczny poziom trudności sprawia, że początkujący go nie zobaczą.

Chlubnym wyjątkiem w tej kwestii są shoot 'em upy, których wąska publiczność jest naprawdę hardkorowa. Blue Revolver to jednak nie kolejne japońskie danie tylko dla arcade'owych wyjadaczy, ale zachodnia **produkcja na PC, której twórcy postanowili podjąć walkę z rosnącą niszowością gatunku**. Projekty postaci i maszyn autorstwa znakomitego rysownika Erica „woofa" Muentesa cieszą więc oko stonowaną paletą barw, prześwietny psytrance natychmiast zmusza mięśnie karku do rytmicznej pracy, a system reinterpretuje klasyki legendarnych studiów typu Raizing czy CAVE tak, by radość z nich miał nie tylko stary wyga, ale i zupełny nowicjusz.

Ze screenów łatwo domyślić się, jak wygląda tu sianie destrukcji – lecą na nas coraz większe maszyny, my rozwalamy je karabinami, bombami i wybranymi na początku zabawy specjalami. To, co jednak odróżnia Blue Revolver od shmupowej braci, to **przejrzystość zasad pogoni za lepszymi wynikami**. Każde zabójstwo zwiększa mnożnik w lewym górnym rogu ekranu – po ośmiu ofiarach na koncie odpalenie broni specjalnej sprawia, że przez krótki czas zdobywane przez nas punkty są mnożone przez 64 (czemu towarzyszą dopaminogenne efekty graficzne). To nie DoDonPachi, gdzie po przerwaniu kombo żegnamy się ze snem o rekordzie – punktacja premiuje ciągłe i mądre aktywowanie mnożnika, nie bezbłędność.

Poziom trudności dostosowuje się do gracza dynamicznie, o czym daje znać rosnący nieustannie pasek u góry ekranu – dzięki niemu śmierć nie frustruje tak bardzo, bo daje chwilę wytchnienia przez tymczasowe obniżenie skali wyzwań. Inne shoot 'em upy przesadnie karzą gracza za utratę życia. Twórcy tego wydają się kibicować ci cały czas – wierzą, że stać cię na wyjście z sytuacji podbramkowej i odbicie się z dna 1-upami przyznawanymi co kilka milionów punktów. Praktycznie wszystkie shmupy każą początkującym grać o przetrwanie, a nielicznym ekspertom o punkty. Ten wyróżnia się tym, że absolutnie każdy od początku próbuje wspiąć się w nim na szczyt tabeli wyników. Czytaj: **każdy czuje się tu jak ekspert**. A o ilu grach można to powiedzieć? Arcydzieło! |CDA|

OCENA

9+

GRYWALNOŚĆ 10
WIDEO 8
AUDIO 8

- ➕ nieskomplikowany i genialny system punktacji, który wciąga każdego
- ➕ prosta, ale wysmakowana oprawa graficzno-dźwiękowa
- ➕ tryb misji uczący w 24 krokach wszystkich podstaw
- ➕ jeden z najlepszych przedstawicieli gatunku
- ➖ nieistotne!

12

- PLATFORMY: PC, PS4
- PRODUCENT: SANTA RAGIONE
- DYSTRYBUTOR: STEAM, PS STORE
- CENA: OK. 44 ZŁ (10 €, PC), 42 ZŁ (PS4)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: BRAK
- GATUNEK: PRZYGODOWA

WHEELS OF AURELIA

Zajada gelato: **Hut**

Głosy, które domagają się, by uznać gry za sztukę, słychać od dawna. Sam wielokrotnie wystąpiłem w tym chórze. No więc proszę, mam, czego chciałem.

Zwiastun Wheels of Aurelia mocno mnie zaciekawił – **twórcy obiecywali grę, która będzie w połowie ścigałką, w połowie przygodówką, rozgrywającą się w kolorowej scenerii włoskiego wybrzeża w latach 70. XX wieku**. Wyobraziłem sobie pełne słońca, wijące się niczym tagliatelle trasy, klasyczne italskie samochody (Alfa Spider!!!) i ścieżkę dźwiękową z utworami opowiadającymi o letniej amore. I właściwie... to dostałem, ktoś jednak zapomniał dorzucić do tego zestawu rzeczy najważniejszej – gry. Jej nie ma tu prawie wcale.

W Wheels of Aurelia – nazwa pochodzi od Via Aurelia, słynnego traktu z czasów Cesarstwa Rzymskiego – wcielamy się w młodą włoszkę o imieniu Lella, która wyrusza w drogę po przedstawionym w rzucie izometrycznym wybrzeżu Toskanii. Autem można kierować, ale w dość ograniczonym stopniu – jedynie przyspieszyć i zmienić pas, to wszystko. Najlepiej zaś nie robić w ogóle nic, bo wtedy samochód automatycznie jedzie po optymalnej trasie, nie łamiąc przy tym przepisów.

Istotą gry nie jest bowiem prowadzenie wozu, ale rozmowy. Po drodze nasza bohaterka zabiera różnych pasażerów na gapę i rozmawia z nimi o tym i owym – głównie o sytuacji społecznej we Włoszech, która w latach 70. XX wieku była dość skomplikowana. Makaroniarze żyli wtedy wojującym feminizmem, terroryzmem, brutalnymi międzypokoleniowymi konfliktami i wszystko to znajduje swoje odbicie w rozmowach prowadzonych w Wheels of Aurelia. W zależności od wyborów podejmowanych na trasie historia toczy się nieco inaczej, a każde przejście podsuwa bohaterce innych pasażerów – zakończeń jest więc kilkanaście, każde skoncentrowane na innym problemie lub temacie. **Jest w tym wszystkim potencjał na ciekawą grę, ale...** Kiedy gra przypomina sobie, że jest samochodówką, budzi śmiech – bo zamiast wyścigów mamy ich parodię (fatalne wykrywanie kolizji, przenikanie przez inne pojazdy itd.). Wybory fabularne są ograniczone i niezbyt głębokie (choćby ze względu na niewielką ilość tekstu), łatwo też dojść do wniosku, że ich znaczenie dla końcowego wyniku jest małe. Ech, nie o taką sztukę walczyliśmy... |CDA|

OCENA

4

GRYWALNOŚĆ 4
WIDEO 5
AUDIO 7

- ➕ ścieżka dźwiękowa
- ➕ porusza ciekawe tematy
- ➖ nie ma tu gry
- ➖ jest nielinowość, ale nie ma swobody

PEGI ?

- PRODUCENT: FUZZYEYES
- DYSTRYBUTOR: STEAM
- CENA: OK. 65 ZŁ (15 €, PIERWSZY EPIZOD)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: BRAK
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7, CPU CORE 2 DUO, 4 GB RAM, GF GT 630

GATUNEK: AKCJA

EDGE OF TWILIGHT
RETURN TO GLORY

Współczuje: **CormaC**

Trudno nie podziwiać ludzi, którzy przez dekadę walczyli o to, by ich dzieło ujrzało światło dzienne pomimo piętrzących się przeciwności. To jednak nie kino familijne i zamiast „żyli długo i szczęśliwie, sprzedawszy miliony egzemplarzy" finał tej historii przyniósł podłamujący morał – że czasem trzeba przyznać się do porażki i odpuścić.

Pierwszą zapowiedź Edge of Twilight znalazłem w CDA 12/2007. Od tego czasu gra była anulowana i wskrzeszana w tę i nazad, a jej twórcy płacili za swoje przywiązanie do niej rozwodami, załamaniami nerwowymi i długami. To, co dowlekli do... powiedzmy, że mety, jest **poharatanym, skrwawionym ochłapem, którego nie należało wystawiać na widok publiczny**. A przynajmniej warto było przylepić mu etykietkę wczesnego dostępu, bo Return to Glory – pierwszy, trzygodzinny epizod planowanej większej całości – trafiło na Steama niedopracowane tak bardzo, że niektórym w ogóle się nie uruchamiało.

Postacie niezależne uwięziono w krótkich pętlach animacji, czasem źle sklejonych.

Walka wygląda obiecująco, ale tylko przez chwilę.

OCENA **4**

GRYWALNOŚĆ 4
WIDEO 4
AUDIO 6

- + całkiem ciekawy pomysł na świat
- + patent z podróżą między wymiarami miał potencjał
- + widać, że to mogła być niezła gra...
- – ...ale dostaliśmy MAKABRYCZNIE niedopracowany prototyp wydany wbrew rozsądkowi

Noce i dnie

To, że korzenie Edge of Twilight sięgają niemowlęctwa PS3 i X360, widoczne jest na pierwszy rzut oka, gdy gracza atakuje paskudne intro niespełniające żadnych współczesnych norm. **Początek zabawy jest bardzo zniechęcający.** Nie dość, że ponad dziesięć pierwszych minut to creditsy i brzydkie filmiki, to jeszcze zawiązanie akcji jest skrajnie nieudane. Nudne cutscenki zasypują odbiorcę mętnymi wspominkami, dziwacznymi nazwami i imionami, przez co ma się wrażenie wskoczenia w środek historii. Cóż, widać, że twórcy lepili grę, z czego się dało, bo na koniec serwują filmik zaczynający się napisem „w poprzednim odcinku", a zwieńczony informacją, że właśnie skończył się czwarty rozdział.

Akcję osadzono w dosyć interesującym świecie łączącym steampunka z fantasy. Doszło w nim do rozszczepienia cyklu dobowego na dwa odrębne wymiary – wiecznego słońca i trwałego mroku – a główny bohater, łowca nagród Lex, zdolny jest przenosić się pomiędzy nimi. Gdy znajduje się w domyślnym wymiarze dnia, gra jest przede wszystkim slasherem. Z początku uznałem krwawą, dynamiczną walkę mieczem za obiecującą. A przynajmniej ciekawszą od eksploracji mikrych, słabo zaprojektowanych lokacji. Przemoc szybko ukazała jednak swą prawdziwą twarz **pozbawionego jakiejkolwiek głębi, monotonnego mashfestu.** W efekcie szybko zacząłem uciekać od przydługich starć ze spawnowanymi niekiedy bez litości klonami zdolnymi przyjąć absurdalnie wiele rzeźnickich cięć. Poziom trudności większości zbrojnych zatargów jest śmiesznie niski, chyba że nawali kamera – a zdarza się to stosunkowo często. Nie można jej swobodnie obracać, bo twórcy postawili na rozwiązanie à la God of War – gra sama wybiera optymalne według niej ujęcie. Nie dość, że ta optymalność bywa dyskusyjna, a przełączenie widoku wiąże się czasem z gwałtowną zmianą kierunku biegu, to jeszcze kamerze zdarza się zablokować i pozwolić bohaterowi wyjść poza ekran.

Gdy Lex przeniesie się do wymiaru nocnego, przybiera formę bladego stwora przypominającego Wellsowskie morloki. Wciąż może walczyć, ale ze względu na dużo większą mobilność tej postaci większy nacisk położono w tych fragmentach na **elementy platformowe i eksploracyjne – oczywiście bardzo toporne i przez to czasami frustrujące.** Po jednej ciasnej lokacji kręciłem się jak głupi, szukając wyjścia, aż grze wreszcie przypomniało się, że powinna pozwolić mi wspiąć się na półkę, która wcześniej wydawała się nieaktywna. Przenoszenie się między wymiarami mogło być podstawą ciekawych zagadek środowiskowych, te jednak są banalne.

Grafika bezlitośnie zdradza, że gra powstawała przez dekadę.

Inwazja gigantycznych pluskiew

Wykonanie techniczne gry jest upiorne. Chodzi nie tylko o nędzną grafikę i słabe animacje (Lex porusza się, jakby walczył o odklejenie pieluchomajtów od zadka), ale też o **zabójcze stężenie bugów**. Rozbryzgi krwi pozostające na ekranie do końca sesji, powrót z menu pauzy powodujący skaszanienie obrazu, bohater zajadle masakrujący podczas finiszera powietrze, bo wróg wisi dwa metry nad ziemią. To częste przypadłości, podobnie jak problemy z wykrywaniem kolizji, fatalnie popsute animacje przechodzenia między wymiarami, nawalające skrypty, kiepska optymalizacja, kłopoty z obsługą pada.

Muzyka jest niezła, ale w wielu miejscach jej brakuje, podobnie jak animacji podnoszenia nieprzydatnych znajdziek. Niedoróbek jest tu taka masa, że mógłbym pastwić się nad EoT jeszcze na drugiej stronie. Nie mam jednak ochoty. Serce mi się kraje, gdy widzę, jak twórcy wciąż rozpaczliwie próbują walczyć o swoje dzieło – które w normalnych warunkach produkcji mogło być naprawdę niezłe – obiecując patche i kolejne epizody, kiedy powinni w końcu powiedzieć sobie „EOT". Jak „end of topic". |CDA|

12
- PLATFORMA: PC
- PRODUCENT: AMPLITUDE STUDIOS
- DYSTRYBUTOR: NP. STEAM
- CENA: OK. 50 ZŁ (PC)
- WERSJA PL: NAPISY
- MULTI: DO 8 OSÓB
- GATUNEK: STRATEGICZNA

ENDLESS LEGEND TEMPEST

Pływa po morzach i oceanach: **Krigore**

Uwaga, suchar! „Co robi z podstawką dodatek, który wprowadza oceany? Dodaje grze głębi!". Tośmy się pośmiali – a poważniej już mówiąc: Tempest to bardzo dobre rozszerzenie. Lepsze niż to, co przy okazji oceanicznych podbojów pokazało kosmiczne wcielenie Cywilizacji.

Grze tworzonej przez francuskie studio Amplitude kibicuję od samego początku – w końcu to unikat: turowe fantasy zamknięte w cywilizacyjne ramy i rozwijane nieśpiesznie, bo od 2014 roku, kolejnymi dodatkami. Tempest przynosi nowe stronnictwo, morskie fortece i spienione sztormem oceany – wypłynąć na szerokie wody da się tu oczywiście każdą z dotychczasowych ras. Muszą jednak opracować technologię w drugiej erze, by stało się to możliwe w przypadku jednostek bojowych. Najszybciej z dobrodziejstw otwartych wód może skorzystać nowe stronnictwo o nazwie Morgawr, które od początku nie jest ograniczane technologiami. A do łodzi wskoczyć się opłaca – akweny w Tempest to jakby rozszerzenie lądów i nowy, wyjątkowo przepastny teren do eksploracji oraz podbicia. Podzielono je – zupełnie jak w naszym świecie – na oceany.

Oceany tutaj to źródło bogactwa – na każdym z nich znajdziecie twierdze, które można przejmować i obsadzać garnizonem. Opłaca się, bo generują przychody zależne od ich charakteru. Oceany można również eksplorować w poszukiwaniu skarbów – przypomina to trochę frajdę pływania statkiem i wyławiania różnych „znajdziek" w stareńkich Heroes of Might & Magic III. W ten sposób można znaleźć pył czy inne surowce, a nawet technologie, które w innym przypadku należałoby sobie opracować. To wszystko to niby pierdółka – a cieszy, podobnie zresztą jak duża liczba nowych questów. Oczywiście nie samą eksploracją człowiek żyje, można więc też walczyć i podbijać wody, zajmując rozsiane po oceanach wspomniane wcześniej twierdze, a nowa rasa, jak na spowinowaconych z wodą przystało, ma nawet zabójcze lewiatany.

Oceany w Tempest to miejsce do eksploracji i dodatkowe źródło przychodów.

Tempest to świetny dodatek, ma jednak trochę pecha: jego premiera pokryła się z wypuszczeniem w świat szóstej już Cywilizacji, która samym faktem premiery go przyćmiewa. Zresztą, na jej tle zarówno dodatek do Endless Legend, jak i sama podstawka wyglądają już trochę archaicznie. Nie zmienia to jednak faktu, że jest bardzo dobrze i jeżeli tylko okaże się, że Tempest jest ostatnim rozszerzeniem, to jest to świetne zwieńczenie tej wyjątkowej strategicznej epopei fantasy. |CDA|

OCENA

8+

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 9
AUDIO 8

- + świetne rozszerzenie możliwości zabawy
- + autentyczna radość z eksploracji oceanów
- + ciekawe nowe stronnictwo
- + dużo nowych questów
- + zmienna pogoda i jej wpływ na żeglowanie
- − trochę wysoka cena
- − powoli, ale widać po niej upływ czasu

18
- PLATFORMY: PC, PS4, XBO
- PRODUCENT: BETHESDA GAME STUDIOS
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 170 ZŁ
- WERSJA PL: PEŁNA
- MULTI: BRAK
- GATUNEK: RPG

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM – SPECIAL EDITION

Chodząca fabryka żelaznych sztyletów: **PPHU spikain**

Special Edition jest raczej nudnym remasterem, stąd też ocena całości nie należy do najłatwiejszych. To dobry pretekst, żeby znowu wtopić kilkaset godzin w jedną z niewielu gier, w których rzeczywiście ma to sens. I nic ponadto.

To wciąż stary, dobry Skyrim – w wersji GOTY i ze wsparciem dla modów na konsolach – ale bez dodatkowej zawartości od samej Bethesdy. Dlatego **główną wartością SE jest technologiczny upgrade. Przynajmniej w teorii.**

Zacznijmy od oczywistości: Specjalna Edycja Skyrima na PS4, XBO czy w podstawowej formie na PC nie będzie wyglądać tak dobrze jak to, co przez lata udało się wypracować scenie modderskiej. Trudno więc nazwać tę wersję „ostateczną". **To obecnie najlepszy sposób na ogrywanie Skyrima na konsoli**, co tak naprawdę nie jest wielkim osiągnięciem. Nie zrozumcie mnie źle: nawet na konsolach gra nie wygląda wcale brzydko. Nadal jednak widać, że jest to produkcja z poprzedniej generacji, a jej twórcy nie dokonali cudów, żeby grafika wybijała się ponad przeciętną. Możecie mi zaufać – moją pierwszą przygodę ze Skyrimem przeżyłem na PS3, a mimo tego SE nie rozkłada mnie na łopatki. Gra daje co najwyżej sporo okazji do zrobienia ładnych screenów, ale głównie dzięki decyzjom artystycznym, a nie graficznym fajerwerkom. Modele postaci nadal są przestarzałe, twarze – wciąż paskudne.

Do tego dodano poświatę, przez co świat gry sprawia teraz wrażenie bardziej „miękkiego" – można to lubić lub nie, ale przede wszystkim po chwili się o tym nie pamięta. Podobnie jak o trochę wyższej rozdzielczości tekstur, nieco lepszym oświetleniu i większej liczbie krzaczków na ziemi. **Mamy rzeczywiście do czynienia z „uwspółcześnieniem" grafiki, ale mowa tu o absolutnym minimum**, do którego i tak jesteśmy już przyzwyczajeni. No, okej – mnie ucieszyło jeszcze, że cienie nie zachowują się, jakby miały epilepsję, jak w wersji z poprzedniego PlayStation.

Tak naprawdę jednak nie ma powodów, żeby jakoś szczególnie narzekać – może poza stabilnymi 30 (a nie 60) klatkami na sekundę i faktem, że nie da się użyć sejwów z PS3 i X360. Na pecetach problemy te nie występują. |CDA|

Facjaty zupełnie jak sprzed generacji. Dwóch.

Faktycznie, gdyby porównać bezpośrednio do wersji z 2011, to jest trochę ładniej.

OCENA

8+

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 8
AUDIO 8

- + Skyrim
- + czy ktoś chce pograć w Skyrima?
- + mody na kon... głównie na Xboksie One, bo przez politykę Sony na PS4 praktycznie nie będą istnieć (patrz: Falskaar)
- + za to na PC to wersja 64-bitowa, która z pomocą modów może jeszcze bardziej zbliżyć grę do fotorealizmu
- + jeżeli ktoś miał pełną wersję ze wszystkimi DLC na Steamie, to tę dostał za darmo
- − brakuje jakiejkolwiek nowej zawartości, dzięki której mógłbym bez wyrzutów sumienia wystawić wyższą ocenę

PEGI ?

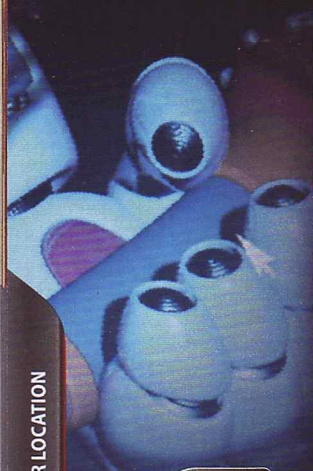
- PRODUCENT: SCOTT CAWTHON
- DYSTRYBUTOR: STEAM
- CENA: OK. 35 ZŁ (8 €)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: BRAK
- DEMO: BRAK
- PC: WIN XP/VISTA/7/8/10, CPU 2 GHZ, 1 GB RAM, GRAFIKA DOWOLNA
- GATUNEK: ZBIÓR MINIGIEREK/SURVIVAL HORROR

Custom Night

Scott Cawthon zapowiedział, że „wkrótce" w grze pojawi się DLC Custom Night. W poprzednich częściach ten tryb odblokowywał się po przejściu szóstej nocy i pozwalał ustawić poziom trudności, ale w przypadku Sister Location, ze względu na specyficzną strukturę gry, to wielka niewiadoma. DLC będzie darmowe, niepowiązane z trybem fabularnym, prawdopodobnie wyjdzie w grudniu, a dostęp do niego uzyskasz po zdobyciu trzech gwiazdek.

Czołga się przez wentylację: **9kier**

Próżno w tytule Sister Location szukać kolejnej cyferki i naprawdę mnie to nie dziwi. Po nieudanym eksperymencie, jakim był FNAF World, Scott Cawthon powrócił do czegoś, co w założeniach przypomina główną serię, ale to następny eksperyment z formą.



Jest świeżo, ale brakuje napięcia.

Gracze przyzwyczajeni do konieczności przetrwania pięciu nocy, podczas których do pomieszczenia stopniowo zbliżają się krwiożercze zabawki, będą zdziwieni, a być może nawet zniesmaczeni czy oszukani. Sister Location **to, w przeciwieństwie do poprzedników z głównej serii, horror na wskroś fabularny**. Taki, w którym tła nie trzeba się domyślać ze smaczków, lecz mający liniową, konkretną narrację opowiadającą graczowi o kolejnym nieszczęśniku otoczonym przez mordercze zabawki. Cawthon, znany z wypuszczania w kółko tej samej gry, tylko trochę zmodyfikowanej (kto może mieć do niego pretensje w dobie kolejnych Asasynów, Fif czy interaktywnych filmów Telltale...), wziął chyba sobie do serca pretensje, że jedyną historią, jaką opowiadają FNAF-y, jest ta poskładana przez hardkorów z dziesiątek puzzli. I dla odmiany przygotował coś lekkostrawnego.

Wprawdzie ponownie trzeba tu przeżyć pięć nocy, ale to jeden z niewielu elementów łączących Sister Location z innymi częściami – choć oczywiście jest jeszcze parę. **Animatroniki, które do samego końca próbują zrobić ci krzywdę. Frustrujące jumpscare'y skutkujące natychmiastową śmiercią.** Sekwencje platformówkowe (trafiłam na jedną, która pojawiała się czasem po śmierci, przed ekranem „game over" – z dziewczynką rzucającą babeczkami – ale mogło być ich więcej). Podobny styl graficzny. Jedno z zakończeń, które przypomina poprzednie odsłony mechanicznie. To tyle.

Mów do mnie o śmierci

Sister Location nie rozgrywa się, jak inne części, w jednym pomieszczeniu, bohaterowi zdarza się chodzić, w dodatku każda noc polega na czymś innym. Nawyki wyrobione na samym początku nie przydadzą ci się później, bo nowy FNAF to w rzeczywistości **zestaw niezwiązanych ze sobą mechanicznie minigierek**. A to musisz wkręcać luzujące się śrubki, jednocześnie zrzucając wdrapujące się stwory – swoją drogą, to najtrudniejsze zadanie, wymagające nawet po ułatwiającym je patchu – a to podążać kilkuetapową procedurą otwierania mechanizmu. Nie jest to tak angażujące jak konieczność ciągłego rozglądania się i sprawdzania różnych kątów, ale przyznam, że takie zróżnicowanie (w połączeniu z cutscenkami, w których śledzisz m.in. bajkę o wampirze) to miła odmiana po dotychczasowych odsłonach.

Po raz pierwszy Cawthon pobłogosławił graczy autozapisem, jest też voice acting, który do tej pory pojawiał się w serii sporadycznie, a teraz towarzyszy graczowi niemal nieustannie. Ba, jeśli zależy ci na ukończeniu tego interaktywnego filmu, będziesz musiał wsłuchać się w to, co ma ci do powiedzenia dziewczęcy, dosyć pretensjonalny, sztampowo horrorowy i czasami paplający o wiele za długo głosik.

Jak noc krótka

W sumie nie wiem, czy Sister Location mi się podoba, czy nie. Checkpointy, znacznie lepiej wyjaśniona mechanika i minigierkowa struktura rozgrywki sprawiają, że **nowemu FNAF-owi brakuje napięcia, które towarzyszyło „głównym" częściom serii** – poczucia, że „aha, czyli jak słyszę, że coś oddycha, to mam nie świecić latarką!". Jumpscare'y są tu mniej zaskakujące i choć na ekranie przez większość czasu jest ciemno, całość jest nieporównywalnie mniej straszna. Bardzo, naprawdę bardzo cieszy mnie odejście od tradycyjnych rozwiązań, ale nie tłumaczy to **wciąż raczej kiepsko zarysowanej fabuły, a także krótkiej i mało angażującej rozgrywki**. Trzymam jednak kciuki za to, by Cawthon podążył w tym kierunku. |CDA|

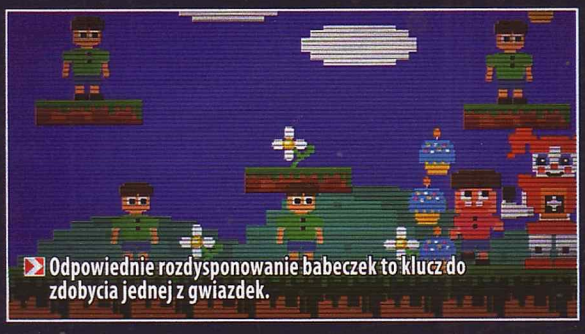
OCENA

5+

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 6
AUDIO 7

- + rzeczywista fabuła, a nie tylko tło
- + po raz pierwszy zróżnicowana rozgrywka
- + są checkpointy!
- + dobrze nagrane monologi...
- − ...niestety pretensjonalne i sztampowe
- − jeszcze większe niż wcześniej poleganie na jumpscare'ach
- − brakuje w tym prawdziwego napięcia
- − mało angażujące minigry

Tym razem akcja FNAF-a nie rozgrywa się w jednej lokacji.


Odpowiednie rozdysponowanie babeczek to klucz do zdobycia jednej z gwiazdek.

PEGI 3

PRODUCENT: ARMOR STUDIO
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 199 ZŁ (PS4), 159 ZŁ (VITA)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PS4
DEMO: PS4, VITA

GATUNEK: JRPG

DRAGON QUEST BUILDERS™

Łupi slajma: **Hut**

Ten, kto wymyślił Dragon Quest Builders, był naprawdę łebskim projektantem. Pomysł, by pogodzić klasyczne japońskie RPG z Minecraftem, jest iście szatański. Powstała gra wciągająca od pierwszej chwili, wyróżniająca się na tle konkurencji, świeża. Szkoda tylko, że trochę zbyt infantylna.

Choć cykl Dragon Quest nigdy nie był wśród polskich graczy ceniony równie mocno jak znana u nas dużo lepiej seria Final Fantasy, na świecie ma status klasyka – i to nie tylko w Japonii, gdzie o DQ mówi się wyłącznie w kategoriach „dobra narodowego". To zresztą fascynujące, jak oba tytuły – Smocza Przygoda i Finalna Fantazja – które w połowie lat 80. startowały z niemal identyczną rozgrywką, rozwinęły się przez te trzy dekady. O ile FF zmienia się z każdą odsłoną, o tyle w przypadku Dragon Questa kluczem do długowieczności okazała się konsekwencja w trzymaniu się formuły, która zapewniła serii sukces na samym początku – zamiast wielkich eksperymentów kolejne odcinki cyklu dodawały do bazowej struktury (przeciwników, bohaterów, mechanizmów) jeden nowy element, zawsze duży, zawsze solidnie dopracowany. Nie inaczej jest tym razem.

Alefgard w budowie

W Builders po raz kolejny więc wcielamy się w wybrańca, który swoimi działaniami uratuje świat Alefgard przed ciemnością. Ponownie też obdarzeni zostaniemy wyjątkową mocą, którą władamy jedynie my. Tym razem chodzi o **umiejętność budowania – rzeczy i konstrukcji z materiałów znalezionych w świecie**. Jak na początku tłumaczy graczowi zaprzyjaźniona wróżka, wszyscy ludzie kiedyś wiedzieli, jak układać cegły, teraz jednak, w wyniku działania złego czaru, zupełnie wypadło im to z głowy. Nasz heros, wybudzony w środku jaskini z długiego snu, jeszcze to umie, więc to na jego barki spadnie zadanie odbudowania królestwa, by jego mieszkańcy mogli znowu poczuć siłę i jedność niezbędne do walki z diabolicznym Dragonlordem. Fani serii na pewno już zauważyli, że Buildersi osadzeni są w świecie pierwszego, historycznego Dragon Questa, i prezentują rozwinięcie wydarzeń, jakie mogłyby mieć miejsce po możliwym alternatywnym zakończeniu tamtej produkcji.

jMinecraft

Rozgrywka oparta jest na klasycznej strukturze japońskiej gry RPG – **fabuła toczy się liniowo, każde kolejne wydarzenie czy zadanie wynika z poprzedniego**. Gracz zdobywa questy w trakcie rozmów z enpecami, którzy – wyłącznie przy użyciu bloczków tekstowych, dialogi nie są udźwiękowione – tłumaczą, co i gdzie trzeba zrobić. Zadania są proste i sprowadzają się do zdobycia w świecie określonych surowców albo do zabicia wskazanego wroga lub większej ich grupy – często obie te czynności mają na celu stworzenie wskazanej budowli. Zarówno walka, jak i zdobywanie materiałów sprowadzają się do tego samego, czyli do machania bronią; podobnie jak w Minecrafcie warto ją rozwijać, bo drewnianym kijkiem nie da się rozwalić skały, ale już wielkim młotem tak.

Budowanie również przypomina to, co znamy z najpopularniejszej gry na świecie – uderzając w środowisko, wydobywamy z niego materiały (ziemię, drewno, glinę itd.), przedstawione w postaci klocków-sześcianów, które można potem układać w dowolne kształty. Pozwala to więc stworzyć gigantycznego fallusa, stolicę Westeros, Pałac Kultury albo kuchnię, w której mieszkańcy budowanej przez nas osady gotują sobie jedzenie. Podobnie jak w Minecrafcie też, **nasze zapędy ograniczają wyłącznie pomysłowość oraz mobilność głównego bohatera** – żeby postawić klocek, trzeba bowiem stać tuż obok miejsca, w którym ma on ostatecznie wylądować.

PEGI 3

Całość stanowi niezwykle zgrabne połączenie. Dzięki strukturze jRPG-a elementom zaczerpniętym z Minecrafta nadano sens i cel, jednocześnie nie ograniczając wyobraźni. Liniowa kolejność zadań i nieskomplikowany charakter questów sprawiają zaś, że syndrom „jeszcze jednej kolejki" działa bardzo mocno. Trudno jednak oddać się Dragon Quest Builders bez końca, gra bowiem cierpi na niezwykłą infantylność. Nie chodzi nawet o design postaci czy przeciwników (fani serii są już do nich przyzwyczajeni), ale i o **prostotę zadań, płytkość opowiedzianej historii czy fakt, że wszystko, co jest w niej zawarte, kolejni bohaterowie powtarzają po kilka razy**. Nowy Dragon Quest mógłby być fantastyczną produkcją do zabawy z młodszym bratem, kuzynem czy synem, ale niestety co-opa nie przewidziano. Szkoda, że wybraniec może być tylko jeden... |CDA|

Zgrabne połączenie. Syndrom „jeszcze jednej kolejki" działa!

OCENA

7+

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 8
AUDIO 8

- świetne połączenie dwóch gatunków
- pełna smaczków dla fanów serii
- mocno infantylna
- prosty, płytki system walki

PEGI 18

- PRODUCENT: DICE
- DYSTRYBUTOR: ELECTRONIC ARTS
- CENA: 150 ZŁ (PC), 230 ZŁ (PS4, XBO)
- WERSJA PL: PEŁNA
- MULTI: DO 64 OSÓB
- GRALIŚMY NA: PC
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8.1/10, CPU 4 X 3,3 GHZ, 8 GB RAM, GF GTX 660/AMD HD 7850
- GATUNEK: FPS

TRYB SINGLE

BATTLEFIELD 1™

Rozdział z lotnikiem jest najlepszy spośród wszystkich historii.

Znów nie dostał tego, czego chce: **Krigore**

Jestem zawiedziony. O ile multi w Battlefieldzie 1 jest przekozackie, o tyle kampania dla pojedynczego gracza już mniej. To zlepek historii – krótkich, niezwiązanych ze sobą. Próżno wypatrywać tu spinającej je i przekonującej klamry czy głębszej refleksji.

Czołg w kampanii ma swoje imię. I nie lubi, jak się przeklina.

Gra jest podzielona na prolog i pięć opowieści. Dwie pierwsze historie robią wrażenie. Pierwsza z nich to losy brytyjskiego czołgisty, druga opowiada o amerykańskim lotniku o – ujmijmy to oględnie – niezbyt kryształowym charakterze i najlepiej wspominam właśnie tę. Ma wszystko, czego szukałem w Battlefieldach od czasu Bad Company 2: jest specyficzny, cwaniaczkowaty humor, a i fabuła nie trąci banałem, pozostawiając przy tym pole do interpretacji. O takiego Battlefielda bym walczył! Niestety, reszta jednak odstaje.

Kampania nie trzyma równego poziomu.

Recykling

Rzuca się w oczy to, że twórcy skorzystali z lokacji do multi. Nie wszędzie i nie zawsze jest to wyraźne – ale historia Włocha przedzierającego się przez górskie szczyty to wręcz kalka operacji znanej z sieci. Do tego tak beznadziejnie ckliwa i przerysowana uczuciowo, że skojarzenia z „Tajemnicą Brokeback Mountain" pojawiają się same. Nie zachwyca również historia Australijczyka próbującego wraz z oddziałami desantowymi zająć półwysep Gallipoli. Twórcy nawiązują tu do tytułu i fabuły doskonałego filmu („Gallipoli"), ale kompletnie mnie to nie przekonuje. Nie rozumiem decyzji bohatera, nie budzi też we mnie żadnych emocji los posłańca przemykającego pomiędzy gradem spadających z nieba pocisków artyleryjskich. Gameplayowo ta historia jest skopana: rola posłańca narzuca niejako styl gry i zamiast walczyć biegasz po prostu pomiędzy strzelającymi do siebie ludźmi. Skutek? Bardzo szybko zostawiasz w tyle nieporadnych wrogów, masz w nosie to, że do ciebie mierzą. Ostatni rozdział to z kolei pustynne walki Lawrence'a z Arabii i jego wytatuowanej towarzyszki. Ponownie recykling lokacji, tym razem jednak jest klimatyczniej i rozgrywka mimo wszystko robi wrażenie.

Najgorsze jest jednak poczucie zmarnowanego potencjału. Pomijam już fakt, że w grze nie ma Rosjan i frontu wschodniego, a tym samym i rodzimych terenów. Bardziej boli to, że single sili się na ukazanie piekła wojny, ale robi to w sposób archaiczny i mało wyrazisty. OK, mamy obiecujący emocje prolog, gdzie zastosowano świetny patent, który działa na wyobraźnię – przeskakiwanie od jednego do drugiego ginącego żołnierza. Uderzyło mnie jednak co innego: Battlefield 1 nie jest brutalny. Po wszystkich tych „Szeregowcach Ryanach", „Kompaniach braci" i „Pacyfiku" po prostu wiem, że wojna to nie zawsze czysta kulka i teatralne osunięcie się na trawę. To również flaki, gówno i błoto, urwane kończyny, płacz żołnierzy rozkwaszonych ogniem. Battlefield 1 jest pod tym względem zwyczajnie tchórzliwy – właściwie nie operuje krwawymi obrazkami. Nie uświadczycie tu stosów trupów, **całe to wojenne piekło znane z książek i filmów scenariusz jakby omija, nie chcąc pobrudzić krwią werdyktu amerykańskiego odpowiednika PEGI**, które jest bardziej surowe i oceną AO („tylko dla dorosłych") może niemal zabić sprzedaż. Moim zdaniem gra na tym traci – jeśli gdzieś jest miejsce na mocne obrazki, to właśnie tu, w grze o pierwszej wojnie światowej.

Bad Company i Hardline

Jeśli chodzi o rozgrywkę i sprawy techniczne, to fajnie rozwinięto tu rozwiązania wyciągnięte z Hardline'a. Wiele misji da się przejść bez wzbudzania alarmu – gra zamienia się wówczas w niemal rasową skradankę. To sprawia frajdę, bo system nareszcie działa poprawnie. Błędów graficznych czy innych wtop technicznych, choćby w oskryptowaniu, praktycznie nie widziałem, co zważywszy na „wysokie" standardy DICE w tej kwestii, jest osiągnięciem godnym chwały na placu boju. **W dalszym ciągu nie jest to jednak single, jakiego bym chciał.** Tym niemniej dwie pierwsze opowieści pokazują, że można było. Szkoda, że to tylko 40% całości. |CDA|

OCENA **7**

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 9
AUDIO 8

- + zróżnicowane, piękne tereny
- + dwie pierwsze historie...
- + ...a już szczególnie ta z lotnikiem!
- + nawet niezła polska wersja językowa
- − nie czuć w tej grze mięsa
- − brak frontu wschodniego
- − recykling lokacji z multi
- − niewykorzystany potencjał
- − sztampowość większości historii

Twierdza Przemyśl

Prawie nikt o tym nie wie, ale mamy w Polsce trzecią największą w Europie (po Antwerpii i Verdun) twierdzę z czasów I wojny światowej. Przemyśl przeżywał wówczas trzy oblężenia, z których najdłuższe trwało aż 173 dni – żadna inna forteca nie wytrzymała dłużej w całkowitym okrążeniu. Dziś umocnienia popadły w ruinę, ale wiele fortów i tak prezentuje się okazale. Jeśli będziecie na Podkarpaciu – zobaczcie, bo w grze niestety naszego kawałka świata nie ma.

RECENZJĘ TRYBU MULTI ZAMIEŚCILIŚMY W CDA 12/2016.

18

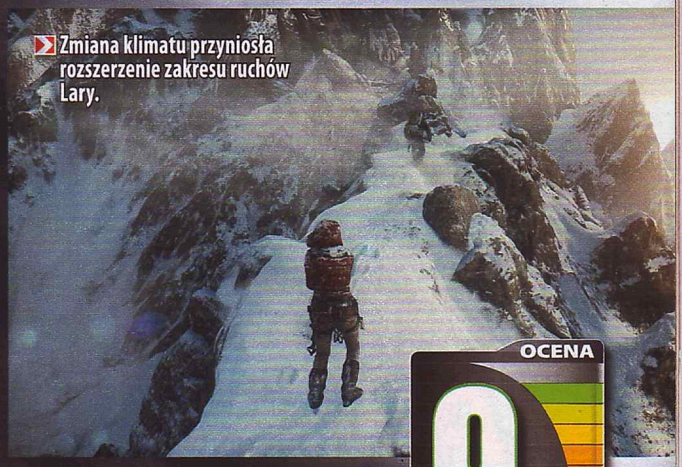
- PLATFORMY: PC, PS4, X360, XBO
- PRODUCENT: CRYSTAL DYNAMICS
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: OK. 100 ZŁ (PC, X360, XBO), 169 ZŁ (PS4)
- WERSJA PL: PEŁNA
- MULTI: TYLKO CO-OP
- GATUNEK: AKCJA

RISE OF THE TOMB RAIDER

CD-ACTION POLECA

Wziął heroinę: **Krigore**

Kupowanie gier w pre-orderach to frajerstwo i zawsze lepiej jest poczekać – jak nie na załatanie gry, to spadek ceny i dopakowanie podstawki rozszerzeniami. Wszystkie te pozytywne aspekty spotkały Rise of the Tomb Raider na PS4.



Zmiana klimatu przyniosła rozszerzenie zakresu ruchów Lary.

Tym razem jednak właścicieli konsoli Sony do oczekiwania zmusiły twarde prawa rynku i umowy wyłącznościowe – ale było warto, bo za to **dostali grę w najlepszej możliwej wersji**. To podstawka, wszystkie dotychczasowe rozszerzenia (te duże, jak np. Baba Yaga i trzy godziny dodatkowego grania, i te malutkie, czyli chociażby ciuszki dla Lary) oraz niedostępny wcześniej i wypuszczony z okazji dwudziestej rocznicy serii Tomb Raider rozdział Więzy krwi, w którym Lara walczy o schedę po ojcu.

Sama gra zaś jest po prostu kozacka. Twórcy ponownie postawili na to, co sprawdziło się poprzednio. Mamy więc praktycznie otwarty świat, po którym błądzimy, i próbujemy przeżyć, rozwiązując po drodze zagadki. Świetną sprawą jest to, że wracają grobowce. Opuszczone miejsca spoczynku kryją w sobie skarby, a żeby dostać się do nich, trzeba na ogół wykazać się sprytem i spostrzegawczością – zupełnie jak w najstarszych odsłonach serii. Warto jednak się natrudzić, bo odwiedzanie tych miejsc może nie tylko prowadzić do szybkiego wzbogacenia się, ale również zdobycia informacji, potrzebnych surowców czy nawet odblokowania umiejętności. Ich zwiedzanie jest przy tym opcjonalne – grobowce można po prostu ominąć.

Obszary, na których gramy, uległy znaczącemu powiększeniu – twórcy chwalili się, że mapy są jakieś trzy razy większe niż w poprzedniku i w wielu przypadkach to widać. Fajniejszy jest również crafting i ulepszanie broni, Lara zaś z uzbrojenia robi użytek w sposób o wiele bardziej wszechstronny. Rise of the Tomb Raider na pewno spodoba się fanom skradanek – pod wieloma względami główna bohaterka dorównuje teraz asasynom.

Nie będzie to pewnie żadnym zaskoczeniem, ale **gra przez ten rok opóźnienia nie zestarzała się w ogóle – ba, to obecnie jeden z najładniejszych tytułów na PS4**. Jeśli jeszcze nie widzieliście – serdecznie polecam. W końcu rzadko się zdarza, by jakiś tytuł pojawiał się u nas w dziale recenzji trzykrotnie i za każdym razem dostawał co najmniej 8+, nie? |CDA|

OCENA **9**

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 9
AUDIO 9

- \+ nowy, jeszcze lepszy Tomb Raider
- \+ nieprzyzwoicie wręcz dopakowany dodatkami
- \+ ta gra jest śliczna
- \+ powracają grobowce do spenetrowania!
- − polska wersja jako taka jest w porządku, ale lip-sync jednak kuleje, miejscami bardzo

7

- PLATFORMY: PC, PS4
- PRODUCENT: SLICK ENTERTAINMENT
- DYSTRYBUTOR: STEAM, PS STORE
- CENA: OK. 65 ZŁ (PC), 63 ZŁ (PS4)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: CO-OP DO 3 OSÓB
- GATUNEK: BEAT 'EM UP

VIKING SQUAD

Plądrował: **CormaC**

SZOK! Pod uroczą oprawą Viking Squad skrywa historię, jakiej nie powstydziłoby się HBO, gdyby odważyłoby się ją opowiedzieć. Historię, przez którą rozsypałem się tak, że w pewnym momencie po prostu wdusiłem drżącą dłonią Alt + F4, po czym nie zdołałem przepchnąć wody przez ściśnięte gardło.

Gdybym mógł, wypełniłbym całą stronę samymi screenami z Viking Squad.

No dobrze, za mało tu miejsca, by ciągnąć ten trolling. W Viking Squad fabułątko sprowadza się do tego, że złośliwy bóg Loki narozrabiał, więc biegniesz w prawo, machając żelastwem i podziwiając grafikę, która – i tu już bez żartów – rzuciła mnie na kolana. **Ręcznie rysowane, znakomicie animowane i diabelnie stylowe wizualia są po prostu absurdalnie smerfastyczne** i z całą odpowiedzialnością daję im dyszkę, przymykając rozanielone oko na fakt, że podczas jazdy wierzchem sprajt transportu (bawoła, strusia, morsa) czasem wetnie się niełądnie w otoczenie, każąc ideał.

Wracać do Viking Squad zamierzam jednak nie tylko po to, by cieszyć się prześliczną kreską, ale też dlatego, że **dziełko jest cholernie przyjemne i mile łechce wspomnienia z Golden Axe**. Wyprawę w prawo zaczynasz od wyboru postaci, a każdą spośród czterech dostępnych gra się inaczej ze względu na jej wyposażenie, mobilność oraz ataki. Charakterystyczny dla VS jest sposób poruszania się, nieco ograniczonego przez system „torów", pomiędzy którymi przeskakujesz zamiast przemieszczać się swobodnie w głąb ekranu (również każdy inny obiekt, w tym przeciwnik, znajduje się na którejś z tych ścieżek). Z początku może się to wydawać toporne, ale przechodzenie między planami jest płynne i po chwili przestaje się zwracać na to rozwiązanie uwagę. Ma zaś ono ogromną zaletę – zawsze wiesz, czy atak sięgnie celu, czy nie, bo nie trzeba brać poprawek na przesunięcie walczących względem siebie. Gdyby jeszcze AI nie było tak boleśnie proste – bo przez to, że wrogowie często grzecznie czekają w kolejce na łomot, momentami jest zbyt łatwo i schematycznie. Żeby jednak nie było za lekko, zgon oznacza powrót do obozu (gdzie przy okazji można rozwinąć postać i zakupić lepszy sprzęt) i konieczność rozpoczynania ostatniego etapu od nowa.

Viking Squad to gra zrobiona z ogromnym wdziękiem i znawstwem tematu – **niczego mi w niej nie brakuje, niczego nie wciśnięto na siłę**. Pomijając nazbyt prostą AI – którą jednak da się przetrawić, bo oldskul – trudno się do czegoś przyczepić. Może do tego, że w co-opie kto pierwszy do lootu, ten lepszy, grę da się ukończyć w mniej więcej cztery godziny, a ostatni boss rozczarowuje recyklingiem pomysłów. To jednak tylko łyżeczka dziegciu w pokaźnej beczułce miodu. |CDA|

OCENA **8**

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 10
AUDIO 7

- \+ DAT ART!
- \+ wdzięczny hołd dla klasycznych beat 'em upów
- \+ cztery odczuwalnie różne postacie
- \+ świetna w co-opie
- \+ chce się do niej wracać
- − krótka
- − rozczarowująca końcówka
- − temat lootu w co-opie dało się ogarnąć lepiej

PEGI 3

PRODUCENT: INTELLIGENT SYSTEMS
DYSTRYBUTOR: NINTENDO
CENA: 150 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK
DEMO: BRAK
GATUNEK: KOMEDIA

PAPER MARIO™ Color Splash

CD-ACTION POLECA

Rży: **spikain**

1 października 2016

spk: Gry wideo nie są zbyt zabawne. Rechotać można głównie przy multi, jeśli gra się z odpowiednimi osobami, ale żeby tam zaraz śmiać się do rozpuku z tego, co napisali twórcy? W najlepszym przypadku szeroko się uśmiecham.

1 listopada 2016

spk: Czy macie chwilę, żeby porozmawiać o Zbawcy Komedii w Grach, Paper Mario: Color Splash?

Paper Mario to jedna z dwóch serii z hydraulikami (obok Mario & Luigi), które wywodzą się z kultowego Super Mario RPG. Jak łatwo się domyślić, **Color Splash jest więc czymś w rodzaju erpega – czy raczej post-erpega – przy czym rozwój postaci ograniczono tu do minimum**, a czegoś takiego jak zmiana ekwipunku nie ma prawie w ogóle.

Jak Sticker Star, tylko lepiej

Prawie, bo po naklejkach, których do walki i interakcji z otoczeniem używało się w Paper Mario: Sticker Star, przyszedł czas na karty. Korzystało się z nich bardzo podobnie – bitwy są jak zawsze turowe i przypominają to, co znamy z japońskich erpegów, ale zamiast podziału na atak, obronę, magię i typowy-dodatek-do-walki-w-każdym-jot-erpegu listą komend jest lista posiadanych przez nas kart. Może to być but (skok na głowę wroga), może być młot (uderzenie młotem), grzyb (leczenie)... albo na przykład karta z wizerunkiem generycznego przeciwnika z Mario, który przychodzi pomóc nam w walce. Trzon walki różni się od Sticker Star w zasadzie tylko tym, że kart nie można użyć od razu, jak naklejek, bo trzeba je najpierw napełniać farbami.

Bo o farby się rozchodzi, jak widać po nazwie. Skrót fabuły: źli pomagierzy Bowsera (w tej roli Shy Guye, czyli ci czerwoni kolesie w białych maskach) przy pomocy słomek wysysają życiodajną farbę z całej papierowej krainy. Papierowe elementy otoczenia tracą więc kolor, a papierowe Toady leżą bez ruchu, sparaliżowane, nieświadome niczego. Dostajemy więc pędzel oraz gadające, lewitujące wiadro (tak), które będzie nam towarzyszyć w naszej misji: odmalować, co wyssane, znaleźć źródło problemu, pozbyć się go i po raz enty zdobyć serce księżniczki.

Tylko że walka i tło fabularne – a także to, że wszystko tradycyjnie zrobione jest z papieru i podlega nagiętym zasadom fizyki – to tak naprawdę pretekst. Tę grę ukończylibyście, nawet gdyby rozgrywka była beznadziejna.

Comedy Gold

Dialogi w grach wywodzących się z Super Mario RPG to od wieków klasa sama w sobie. Tym razem jednak twórcy przeskoczyli wszelkie poprzeczki, a zgaduję, że niemała tu również zasługa ekipy lokalizacyjnej z Nintendo Treehouse. **Nie przypominam sobie innej gry, przy której tak często bym parskał – a zdarzyło się i wybuchnąć donośnym śmiechem.** Powodem zresztą nie były jedynie dialogi, ale też setki odniesień i mrugnięć okiem. Często takich, które wychwycić może tylko dorosły człowiek (choć zdaję sobie sprawę, że zorientowanych nie trzeba raczej przekonywać o tym, że Paper Mario nie jest grą wyłącznie dla dzieci).

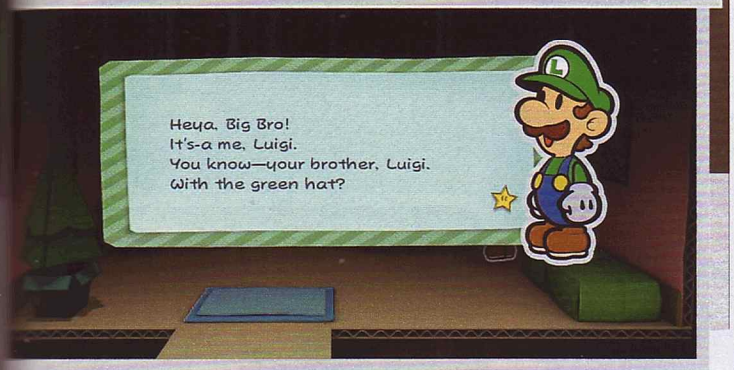
Od groma tu tekstów podobnych do tego, który czytamy po uratowaniu grupy Toadów z zamkniętego budynku: „Dzięki, Mario. Siedzieliśmy tam parę dni, zrobiło się niezręcznie i chyba przeprowadzę się do innego miasta". Mnóstwo nawiązań do motywów, których trudno spodziewać się w radosnej grze o gadających grzybkach (Toad sprzedający na czarnym rynku lewe karty dla pewności pyta, czy na pewno nie jesteś gliną) czy cytatów z klasyki kina. Na przykład horroru. Trudno nie unieść brwi, kiedy jedna ze standardowych walk zaczyna się zupełnie niestandardowo: zmięty i powykręcany papierowy Shy Guy wygina głowę i czołga się niczym upiorna dziewczynka z The Ring, wybrzmiewają charakterystyczne przeraźliwe

Czyli jednak da się zrobić naprawdę śmieszną grę.

Dialogi wręcz wypełnione są takimi perełkami.

(*) *Jak na tę serię, bo 75 na Metacriticu to nadal niezły wynik. Zresztą – ciekawostka – była to pierwsza gra, którą kiedykolwiek zrecenzowałem, i byłem nią zachwycony. Korzystając z okazji, opinię tę podtrzymuję.*

Jest też standardowy running joke: nikt nie pamięta, kto to Luigi. Nawet jego brat.



smyczki. A takich rzeczy jest mnóstwo – po jakimś czasie po prostu dałem sobie spokój z robieniem screenów, bo dowcip czaił się za każdym rogiem. Poza tym i tak nie wypada, żebym zaspoilował wam te najlepsze kawałki.

Gruzy czwartej ściany

Zresztą nie chodzi tylko o dowcip. W pewnym momencie podczas gry mamy okazję porozmawiać na spokojnie, przy zachodzie słońca z jednym z wielu Shy Guyów. Wyznaje nam, że zdaje sobie sprawę ze swojej roli w grze – z tego, że jest tylko pionkiem w armii Bowsera, naturalnym wrogiem Mario. „Każda przeszkoda, którą napotkałeś, była rezultatem naszej ciężkiej i niewdzięcznej pracy". „Kiedyś prawdopodobnie dostanę rozkaz zaatakowania cię. I będzie to walka Dobrego ze Złym. Nie ma co się oszukiwać". „Dzięki za wysłuchanie. Jestem pewien, że jeszcze się spotkamy... być może jako wrogowie". I rzeczywiście, spotykamy się.

To smutne, jak bardzo ta gra się zmarnuje. Po pierwsze oczywiście przez to, że wydano ją na Wii U, konsolę, którą kupiło zaledwie kilkanaście milionów osób. Po drugie – przez niezrozumiałą upartość twórców w odchodzeniu od formuły typowego erpega. Sticker Star zebrał umiarkowanie pozytywne(*) recenzje głównie przez to, że walka wydawała się tam zupełnie zbędna. Tutaj jest tak samo – nie ma prawdziwego rozwoju postaci, a po pokonaniu przeciwnika otrzymujemy tylko karty (do walki) i monety (do kupowania kart). Dodajmy do tego mechanikę farbowania, która po jakimś czasie staje się uciążliwa, i mamy problem.

Straszna szkoda, bo gdyby całość trzymała taki poziom jak dialogi czy różne możliwości interakcji z papierowym światem, gra zasługiwałaby na najwyższe oceny. Co nie zmienia faktu, że nadal **powinno się w nią zagrać**. Zwłaszcza jeśli macie lub rozważacie zakup Wii U (a – bądźmy szczerzy – inaczej pewnie nie czytalibyście tej recenzji). |CDA|

REKLAMA

wysoka dawka luteiny

24 mg

Luteina:
jeden z głównych składników barwnika plamki żółtej będącej częścią siatkówki oka.

składniki suplementu diety korzystnie wpływają na:

1 **utrzymanie prawidłowej ostrości widzenia** działanie wynikające z cynku.

2 **zdrowie siatkówki i soczewki oka** działanie wynikające z wyciągu z kwiatów róży stulistnej.

dla zdrowia oczu

REKLAMA

PEGI 3

- PRODUCENT: KYLOTONN GAMES
- DYSTRYBUTOR: TECHLAND
- CENA: 138 ZŁ (PC), 179 ZŁ (PS4, XBO)
- WERSJA PL: NAPISY
- MULTI: DO 16 OSÓB ONLINE
- GRALIŚMY NA: XBO
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7, CPU 2 X 2 GHZ, 4 GB RAM, GF 9800 GTX/AMD HD 5750

- GATUNEK: WYŚCIGI

WRC 6

Na starcie stawia się: gem

Najlepsza – bo jedyna – oficjalna gra rajdowa WRC w swej szóstej odsłonie wciąż jest najlepsza... bo jedyna. Gdyby jednak wyciąć wymóg „oficjalności", to wszystkie trzy miejsca na gatunkowym podium zajęłoby Dirt Rally.

Jedną z nowości są animacje przedstartowe.

Jak zwykle w WRC jest długo i ciasno, a pilot nie nadąża.

Z grubej rury? Pewnie, ale ile można! Przez pięć długich lat cierpliwie czekałem, dając studiom Milestone/Kylotonn i serii WRC kolejne drugie szanse. Bo mały zespół, bo niski budżet, bo w przyszłym roku na pewno będzie lepiej. I jest, ale zakres faktycznych zmian jest tak niewielki, że z powodzeniem można zawiesić karierę po WRC 5 przynajmniej do premiery „siódemki". Nie mówiąc już, że jeśli ikona WRC 6 sąsiaduje z tą od Forzy Horizon 3, to wybór dla mnie jako gracza jest oczywisty. Jako weteran WRC nie liczyłem wprawdzie, że nagle w „szóstce" dokona się cud i będzie to gra, którą chciałbym zabrać ze sobą na stosownie zelektryfikowaną i zinternetowaną bezludną wyspę. Nie spodziewałem się jednak także tego, że nie minie nawet pięć minut od jej uruchomienia, a będę chciał rzucać płytą z grą o ścianę.

Kylotonn wciąż nie wie, czy chce zręcznościówkę, czy symulator.

Ściema na starcie

Mój pierwszy zasadniczy zarzut wobec „szóstki" odnosi się do unikatowej koncepcji „samouczka", który najpierw skopie leżącego, a następnie zwyzywa za to, że leżał. Mówiąc najprościej, sprowadza się do dwóch bezsensownie ustawionych OS-ów, w których najpierw jeździsz na ślepo (tj. bez pilota!), by następnie wymusić pęknięcie gumy i zakończyć całość... cudownym zwycięstwem. Nie wiem, jak wy, ale ja nie znoszę takich ściem – widzę, że dowlokłem się, wskutek 30-sekundowej kary (plus czas na zatrzymanie się i ponowne rozkręcenie), na przedostatnim miejscu, a tu słyszę: „gratulacje, mistrzostwo jest twoje!". Targnęło mną to tym mocniej, że już na samym starcie gry zastrzegłem przecież, że to nie jest moje pierwsze rodeo, że nie życzę sobie szkółki jazdy, że znam się na WRC i chcę nie tylko „oficjalności", ale także względnego realizmu.

Na szczęście po zaliczeniu tego nieszczęsnego wstępu do kariery opcje się poszerzają i pogłębiają. Ponownie do wyboru mamy single- i multiplayer (sezon ciągnie się od „piątki"), trzy ligi, tj. Junior WRC, WRC 2, WRC, wszystkie oficjalne zespoły i ich kierowców, jak również 14 lokacji rajdów, w tym naturalnie Rajd Polski, ale także nowy Rajd Chin. Zwiedzać je zwykłem w trybie kariery, która ponownie każe podpisać kontrakt z kompatybilnym zespołem (np. takim, który nie przejmuje się rachunkami za klepanie blach, bylebyś zwoził punkty mistrzostw). Już na starcie pierwszego z rajdów okazało się jednak, że gra nie zmieniła się wiele od poprzedniego razu. Pojawiły się rachityczne animacje stewardów i okazjonalnie wolumetryczne mgiełki, ale **zasadniczo WRC 6 jest brzydkawa. Nie rekompensuje też tego jakąś nadzwyczajną płynnością. Zablokowana jest na sztywno na 30 klatkach na sekundę**, a co gorsza, zdarzają się też okazjonalnie odstępstwa od normy – o parę klatek w dół.

Ahead i too late

Jeździ się w WRC 6 jak zwykle bardziej zręcznościowo niż symulacyjnie, przy czym ustawienia realizmu są po to, by były, bo czy z asystami, czy bez jeździ się podobnie. To jednak może i dobrze, bo gra jest trudna – trasy są nie tylko ciasne, ale i długie, a piloci tradycyjnie nie nadążają nawet w ustawieniach „ahead". Swoją drogą ciekawe, po co w grze opcja „late", a nie po prostu „too late"(*). W tej sytuacji frustrujące są także „kary umowne" za wycieczki poza torem, czyli kilka dodatkowych sekund do czasu – za wtopę ukarany zostałem już przecież słabszym wynikiem, a zwykle też i uszkodzeniami. Przy okazji zaś jestem pewien, że niedoceniani i nieopłacani stosownie testerzy trollują twórców tworzących tablice czasów. Pierwszy rajd – Portugalii – skończyłem na medium, mając 100 sekund przewagi. W Rajdzie Polski wyprzedzałem konkurencję o ledwie parę sekund...

W sumie zatem **WRC 6 to gra taka sama jak WRC 5, która dodatkowo robi potwornie złe pierwsze wrażenie**. Nie wiem, jaki geniusz wymyślił ten sposób powitania graczy, ale uważam, że powinno mu się podziękować za wkład w rozwój marki, ustawiając go na wprost drzwi i kopiąc z nabiegu w cztery litery. Pozostali twórcy zaś powinni zdecydować się wreszcie, czy chcą robić zabawną zręcznościówkę, czy poważny symulator, i w przyszłym roku zaprezentować w końcu w pełni wyrażone wielkie dzieło WRC. |CDA|

OCENA **6**

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 7
AUDIO 6

- oficjalne WRC
- bywa ładnawa
- jeździ się okejka
- koszmarny wstęp
- jest brzydkawa
- WRC 5 bis?

(*) No chyba, że chodzi o „late" w rozumieniu „nieżyjący", ale takiego poczucia humoru się po Kylotonn nie spodziewam.

16

- PLATFORMY: PC, PS4
- PRODUCENT: LICHTHUND
- DYSTRYBUTOR: NP. LICHTHUND
- CENA: OK. 39 ZŁ (10 $, PC), 42 ZŁ (PS4)
- WERSJA PL: NEIN!
- MULTI: TABELE WYNIKÓW ONLINE
- GATUNEK: AKCJA

LICHTSPEER

Dzierży światłoszczep za przedśródździdzie: **enki**

Chciałem być cwany i dla równowagi psychiczno-motorycznej do nowej Cywilizacji dobrać sobie w tym miesiącu dwie gry na refleks i precyzję. Ale Civka przyszła później, niż się spodziewałem, więc kilka dni spędziłem, dysząc, rżąc, pocąc się i wyszczekując polsko-niemiecko-szwedzkie wulgaryzmy.

Disco-nordycki w obejściu, ale rdzennie polski w korzeniach Lichtspeer przyciągnął mnie **bezpretensjonalnym luzem w interpretacji germańskiej mitologii oraz niebywałą prostotą rozgrywki**. Ballada o twoich heroicznych wyczynach rozpoczyna się od tego, że światłobóg kosmosu i przyległości stwierdza, że mu nudno, wobec czego wręcza ci różowy światłoszczep i każe nim miotać w przeciwników dla własnej rozrywki. I tak się toczą twoje losy. Stoisz swoim Helmutem albo swoją Gertrudą jak kołek w miejscu i napierasz dzidami w fale nadciągających wrogów. Przytrzymujesz lewy przycisk myszy, by się napiąć i wycelować, puszczasz, aby wykonać rzut do celu. Potrójne pudło skutkuje chwilowym ogłuszeniem, a jeśli ktoś lub coś zdoła do ciebie dolecieć, zaczynasz od początku. Jak spacyfikujesz dany miot, heros lub heroina podbiega parę kroków dalej i wszystko zaczyna się na nowo.

Sposobów na urozmaicenie tego typu rozgrywki jest multum i twórcy wykorzystują całkiem spory ich zasób. Jest zatem rzucanie w prawo, w lewo, w obie strony, pod górę, z górki, a także do góry nogami. Są piesi, pełzacze i latacze, zdarza się również od czasu do czasu boss. Pod klawiszami A, S i D kryją się też dodatkowe moce, bez których na dalszych planszach ani rusz. A to da się rzucić kilkoma światłoszczepami naraz, a to załączyć tarczę, a to spowolnić czas. Wykupujemy je, prosta sprawa, za punkty zdobyte wcześniej.

Byłaby to świetna gra na nudne lekcje informatyki, gdyby nie fakt, iż **im dalej w las, tym szybka i prosta rozgrywka staje się coraz bardziej bezwzględna** dla nerwów i cierpliwości, a czas przejścia całego etapu rośnie z dziesięciu do nawet ponad trzydziestu minut (wliczając oczywiście wszystkie podejścia zakończone zazwyczaj widowiskowo brutalnym zgonem). Skoro już marudzę, to chlusnę jeszcze kubkiem żółci w przeciwników, których – poza bossami – trudno nazwać zróżnicowanymi. Niezależnie od planszy atakują nas w zasadzie cały czas te same archetypy, co najwyżej inaczej poubierane lub opancerzone. Jest jeszcze wiele ścieżek, którymi Lichthund mogłoby podążyć, tworząc szaleńczy, spektakularny würstobudżetowy sequel, i niech im w tym Thor dopomoże. |CDA|

OCENA

6+

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 5
AUDIO 6

- \+ prosta i bezpretensjonalna
- \+ nawet trochę humorystyczna
- − gra jednej światłosztuczki
- − powtarzalność wrogów i wątków fabularnych

3

- PLATFORMA: PC
- PRODUCENT: LANDFALL GAMES
- DYSTRYBUTOR: STEAM
- CENA: OK. 65 ZŁ (15 €)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: TABELE WYNIKÓW ONLINE
- GATUNEK: PLATFORMOWA

CLUSTERTRUCK

Skacze z TIR-a na TIR-a: **enki**

Seanse z kosmicznym oszczepnikiem przetykałem skakaniem po pędzących ciężarówkach. Stadach, watahach, rojach pędzących ciężarówek. I było jeszcze zacniej!

Tu rozgrywka skondensowana jest do trzech najważniejszych reguł: **dostań się do mety, skacz po ciężarówkach, podłoga to lawa**. No i, oczywiście, im szybciej, tym lepiej. Etapy (jest ich 90) są króciutkie – od kilkunastu do kilkudziesięciu sekund, a respawny natychmiastowe, wobec czego po porażce nie ma co załamywać rąk, tylko znów skoczyć na naczepę najbliższego ciągnika siodłowego.

W Clustertruck poruszasz się w trybie FPP, a twoim podstawowym narzędziem przetrwania jest skok. Choć na początku przytomnie możesz zapytać, po co cały ten pośpiech i skakanie, skoro kierowcy i tak jadą w stronę celu, już wkrótce po rozpoczęciu zabawy przekonasz się, że twórcy poziomów wcale nie mieli na uwadze bezpieczeństwa nikogo ani niczego. Zmotoryzowane platformy obijają się od siebie, uderzają w ściany, spadają w przepaście itd. Już na początku jednego z wczesnych poziomów w oddali widać dwie potężne góry nacierające z lewej i z prawej. Jeżeli nie będziesz pędził, ile sił w stawach skokowych i precyzji w wymierzaniu susów, zostanie z ciebie przecier. A potem akcja tylko przyspiesza.

Aby uatrakcyjnić sobie hasanie po plandekach, w sklepie da się wykupić zdolności aktywowane lewym i prawym przyciskiem myszy. Te pierwsze są związane z ruchem (np. podwójny skok, jetpack; ja zdecydowałem się na krótki zryw do przodu). Te drugie są zaś „użytkowe" (spowolnienie czasu, zatrzymanie ciężarówek; tu pokusiłem się o wybitnie sytuacyjny, ale szalenie satysfakcjonujący przy poprawnym użyciu pocisk spawnujący na ziemi dodatkową ciężarówkę). Do tego dochodzą ciekawostki „mechaniczne" fizyki gry, które umożliwiają oddawanie dużo wyższych i dalszych skoków po odbiciu się od pionowych płaszczyzn naczep. Wszystko to naraz pozwala poczuć się królem autostradowego parkuru, zwłaszcza gdy męcząc poziomy od ok. 50 wzwyż, uda się wykonać ten jeden perfekcyjny run po dziesiątkach zakończonych w piachu lub płomieniach. Aha, jakby tych 90 etapów było za mało, jest jeszcze edytor i wsparcie warsztatu Steama! **Na informatykę idealne!** |CDA|

OCENA

7+

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 6
AUDIO 5

- \+ szybka i nieskomplikowana
- \+ widowiskowa
- \+ z edytorem
- − umiarkowana audiowizualnie

ZaVRót głowy

PlayStation VR nie jest pierwszym zestawem gogli do wirtualnej rzeczywistości dostępnym dla konsumentów. Zarówno Oculus Rift, jak i HTC Vive (a do tego Gear VR i wiele innych, mniej znanych urządzeń) już się ukazały. Dopiero jednak przy okazji premiery zestawu od Sony można mówić, że „szary człowiek może sobie kupić prawdziwe VR". Za cenę samego Rifta lub Vive'a da się kupić PS4 i PS VR – do tego oczywiście trzeba wydać pieniądze na kamerkę i kontrolery, ale nie ponad 3 tysiące złotych, jak za odpowiednio mocnego peceta. Słowem: wirtualna rzeczywistość dopiero teraz zaczęła (lub zacznie) trafiać do naszych domów, a wraz z nią szereg całkiem mocnych (nawet jeśli w niektórych przypadkach tylko z nazwy) tytułów. Dobra to więc okazja, żeby o grach VR-owych napisać – i to niekoniecznie tylko o ekskluziwach PlayStation.

Batman: Arkham VR

PS VR | przygodowa? | 84 zł

Disneyowskie parki rozrywki słyną z przerabiania nośnych marek na karuzele, kolejki górskie i diabelskie młyny. A co by było, gdyby tego typu atrakcję przygotował Warner Bros.?

Nie musimy się już zastanawiać, bo Arkham VR to taka właśnie **niezbyt interaktywna przejażdżka przez znajome motywy i lokacje**. Developerzy umiejętnie wykorzystali możliwości, jakie daje rzeczywistość wirtualna, ba: udało im się dokonać niemożliwego! Choć otwierającej grę scenie zabójstwa państwa Wayne'ów przeciętny odbiorca popkultury świadkował jakieś trzysta czterdzieści osiem razy, z perspektywy pierwszej osoby ma ona ciężar. W momencie ataku instynktownie kulimy się za maminą spódnicą, gdy pada strzał, podskakujemy, a kiedy wytatuowany oprych spogląda w naszą stronę – odwracamy głowę.

Nieco ponadgodzinna przygoda nie pozwala nam na swobodne poruszanie się (w każdej lokacji przeskakujemy między kilkoma punktami, ale już zabawę otoczeniem oraz najbardziej ikonicznymi gadżetami Mrocznego Mściciela (skanerem, batarangami, linką z hakiem) – i owszem. Nie brakuje też gadaniny ze znajomymi interlokutorami (do studia nagraniowego powrócili Hamill i Conroy!). Fabuła, co dziwić nie powinno, zważywszy, że gra już na wstępie uśmierca postać żywą w chronologicznie późniejszym Arkham Knighcie, jest bzdurna i pod koniec okazuje się, że wszystko było majakiem szaleńca/wizją wywołaną przez narkotyczny gaz/pokłosiem otępiającego wirusa... ale przecież jesteście już przyzwyczajeni do scenarzystów Rocksteady, nieprawdaż? Ujmuje natomiast to, że w końcówce **bardzo dobrze wykorzystano technikę straszenia, jaką miało atakować niedoszłe Silent Hills**.

Szkoda tylko, że w kilku miejscach iluzja się rozmywa (przedmioty, którymi rzucamy, odbijają się od niewidzialnej klatki) i że jest to doświadczenie jednorazowe. Niby można pokusić się o kolejne podejście, podczas którego szukamy zagadek Riddlera... ale jest to średnio zajmujące. Zwłaszcza że nagrodami są dodatkowe modele postaci i wehikułów. Słowem: wszystko pięknie, pomysłowo i intensywnie... ale długość naprawdę ma znaczenie. ***[Papkin]***

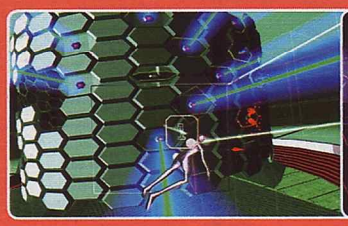
OCENA: 6

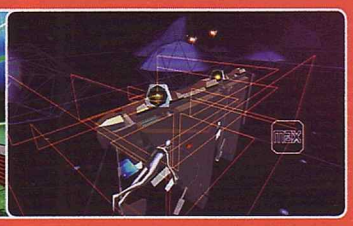
Rez Infinite

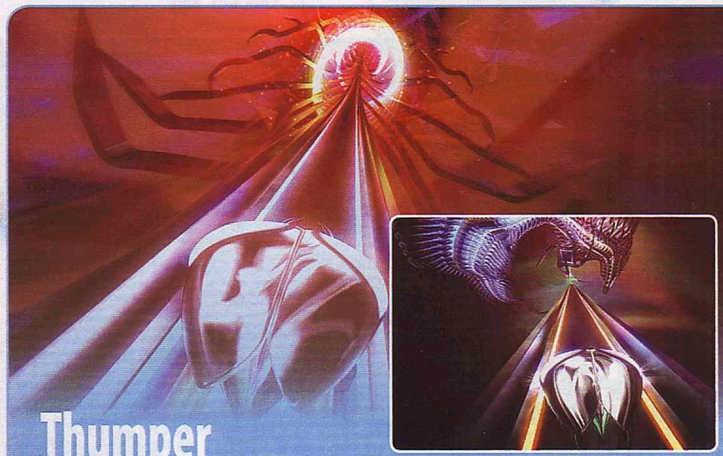
PS4, PS VR | celowniczek | 125 zł

Jeśli najlepszą grą na platformę „wynoszącą gry wideo na zupełnie inny poziom" jest 15-letni tytuł z Dreamcasta, konkurencja powinna zrozumieć, że czas wziąć się w garść. Twórca Reza za główny cel swojego abstrakcyjnego rail shootera zawsze stawiał kompletną immersję gracza poprzez wprowadzenie go w stan synestezji, synchronizacji zmysłów. W wersji PS VR efekt tworzony przez ciągłe interakcje między efektami graficznymi, elektronicznym brzmieniem i atakami gracza jest niemal narkotyczny. Celownik i kamera sterowane ruchami głowy, oczy przylepione do wyświetlacza, uszy zatkane słuchawkami, wibracje kontrolerów – choć krajobrazy Reza są często abstrakcyjne jak wizualizer muzyczny z lat 90., w żadnej innej grze wirtualna rzeczywistość nie wydaje się tak mało wirtualna. Zgodnie z zamysłem z 2001 roku hit Segi w pełni przejmuje nasze zmysły. Całą niespełna dwugodzinną grę najlepiej – nie, trzeba – zaliczyć za jednym zamachem. Pierwsze cztery poziomy spędzamy na walce z bezimiennymi hordami cyfrowych obrońców Edenu, sztucznej inteligencji, która wymknęła się spod kontroli. Po co? To wyjaśnia ostatnia strefa, która przy muzycznej mantrze z „Diuny" („Fear is the Mind Killer") nagle snuje na podstawie rozwijających się form wrogów i obłędnego poziomu immersji szokująco poetycką refleksję, przy której taka Podróż jawi się jako wywód przemądrzałego gimnazjalisty. To trzeba przeżyć samemu. Podobnie zresztą jak ekskluzywną dla wersji na PS4 „Strefę X", która służy za krótki epilog gry i oszałamia wysmakowanym wykorzystaniem możliwości Unreal Engine'u 4. ***[Cross]***

OCENA: 9







Thumper

PC, PS4, PS VR | runner/rytmiczna | ok. 86 zł (PC), 84 zł (PS4)

Intrygujący miks runnera i gry rytmicznej. Rozgrywka jest bardzo prosta – jesteś sobie „kosmicznym żukiem" i pędzisz przed siebie, aktywując widoczne na trasie znaczniki, wchodząc w zakręty i omijając przeszkody, w czym pomaga rytmiczna muzyka, z którą zgrano przeszkody. Będę Thumpera pamiętać, bo **jego opresyjna atmosfera ocierająca się o horror jest niesamowita**. Ścieżka dźwiękowa wespół z abstrakcyjną oprawą, prędkościami urywającymi łeb i „ciężarem" zderzeń budują niezwykłe jak na ten gatunek napięcie. Może nawet zbyt duże, zwłaszcza gdy założy się PS VR i całkowicie zatopi w tym dziwacznym świecie. Po każdej sesji z Thumperem w trybie VR **byłem autentycznie zmęczony fizycznie i psychicznie** nieustannym atakiem na zmysły oraz ciągłym skupieniem. I znużony, bo przy długich posiedzeniach zaczyna doskwierać powtarzalność minimalistycznej, monotonnej muzyki (która niestety nie odzwierciedla poczynań gracza, a jedynie wprowadza w trans i narzuca rytm) i jednostajnej oprawy. Thumper to bardzo interesujące doświadczenie, ale nie jest powodem do zakupu PS VR, zwłaszcza że da się grać także bez hełmu (na PC i PS4), nie tracąc tak znowu wiele. ***[CormaC]***

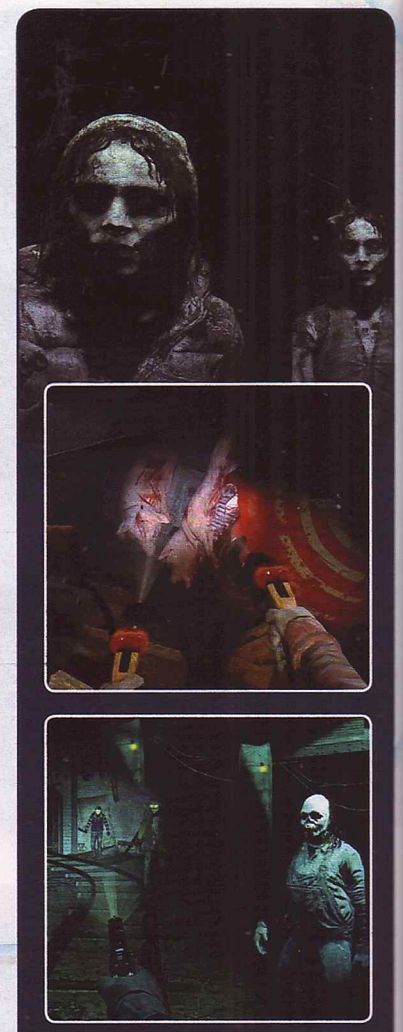
OCENA: 7

DriveClub VR

PS VR | wyścigi | 132 zł (85 zł, jeśli masz przepustkę sezonową do DriveClubu)

Teoretycznie powinien to być ideał, jeden z tytułów, które sprawią, że ludzie rzucą się do sklepów po gogle Sony. Gry z kokpitem powodują przecież najmniej mdłości, a DriveClub, z którego wersja VR czerpie pełnymi garściami, to najlepsza samochodówka na PS4. Początek zdaje się to zresztą potwierdzać, bo modele samochodów tak z zewnątrz, jak i z wnętrza (a jeździ się tu z kokpitu) prezentują się obłędnie. Wystarczy jednak wystartować w pierwszym wyścigu, by czar prysł. Pierwsza sprawa to wygląd: pomijając same samochody, reszta zazwyczaj przywodzi na myśl PlayStation 3. I to na ekranie co najwyżej HD, bo obraz jest jeszcze dodatkowo lekko rozmyty. Widać to szczególnie, gdy przeniesie się wzrok z najbliższego na nieco dalsze otoczenie, o co nietrudno w grze, w której przez większość czasu patrzy się w dal, by jak najlepiej pokonać kolejny zakręt. Żeby nie było – zmiennych warunków pogodowych, jednego ze znaków rozpoznawczych DriveClubu, oczywiście brak. Na grafikę mógłbym jeszcze przymknąć oko (bo gra przynajmniej jest idealnie płynna), gdyby porwał mnie model jazdy. OK, to nie symulator, więc na zbytni realizm się nie nastawiałem. Tyle że jeśli przyjąć, że Forza Horizon (teoretycznie należy do tej samej kategorii) to mistrzostwo świata, DriveClub VR walczyć mógłby co najwyżej o miano najlepszego w klasie. W szkole podstawowej. Szkoda, bo jeśli chodzi o zawartość, mamy do czynienia z normalną grą, a nie krótkim doznaniem, tyle że **jest ona niestety do bólu średnia**. I to także dosłownie, bo co do niej podchodziłem, to po niecałej godzinie zaczynała mnie boleć głowa... ***[Allor]***

OCENA: 5



Until Dawn: Rush of Blood

PS VR | celowniczek | 79 zł

Ludzie, ludzie, takich cudów jeszcze nie widzieliście, kolejka górska połączona ze strzelnicą i domem strachów... w którym naprawdę można wyzionąć ducha. Twórcy Until Dawn w spin-offie swojego interaktywnego filmu próbują wykorzystać VR, by przywrócić klasyczne „celowniczki" do łask. I niby pokazują, że strzelanie w nadbiegających zewsząd wrogów w PS VR bawi jak nigdy, ale skupienie się na budowaniu atmosfery kosztem automatowej intensywności nie pasuje do konwencji. **Za dużo tu momentów, w których tylko czekamy na screamer. Polowanie na punkty i znajdźki nie cieszy, a bossowie są nudni.** Ot, jednorazowa przejażdżka, na którą warto się wybrać ze względu na krajobrazy rodem z koszmarów i znaną z „dużego" Until Dawn łże-filmową smykałkę developerów. ***[Cross]***

OCENA: 6

RIGS: Mechanized Combat League

PS VR | FPS | 249 zł

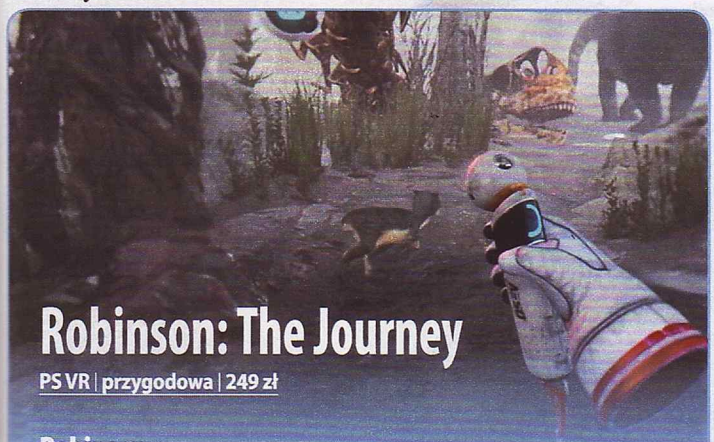
Czapki (gogle?) z głów, RIGS to tytuł, który obroniłby się nawet bez VR-u. Przystępny, przystrojony w olimpijskie łaszki shooter śmiało podąża bowiem śladem opon Rocket League.

Z gigahitem porównuję nowy tytuł nie bez kozery. Chociaż, w przeciwieństwie do Rakietowej Ligi, nie da się tu wskoczyć bez przygotowania, także RIGS sięga nie po wyjadacza, ale po niedzielnego odbiorcę, który nie ma czasu oglądać internetowych poradników i uczyć się gry przez dziesiątki godzin. Tryby sieciowych zmagań mamy trzy: takie-trochę-rugby, „każdy sam" i coś pomiędzy nimi. Obsługa mecha wymaga nieco obejścia... ale tylko nieco. Podstawowych maszyn mamy sztuk cztery (acz sprezentowano nam je w kilku wariantach różniących się uzbrojeniem i specjalną zdolnością), poza strzelaniem możemy sobie jeszcze pozwolić na susy w bok i cios w (mechaniczny) nos. Ot i wszystko.

Potyczki offlajnowe można zaliczyć klasycznym „idź do przodu i wal przed siebie", ale na serwerach (zdominowanych przez Amerykanów i Niemców) nie ma taryfy ulgowej. W zestawie otrzymujemy jeszcze singlowe wyzwania. Może i proste (rajd przez świetliste kółka, strzelanie do celów, pojedynki z AI), ale bardzo przyjemne i stanowiące dobrą sposobność, by poznać dostępne mechy.

Choć szyja, jaką wykonujemy zwroty (da się postawić również na gałkę pada, ale... no dajcie spokój, to VR!), wciąż mnie boli, kłaniam się nisko studiu Guerrilla Games. Dostarczyło ono bowiem produkcję, która choć szczupła, **stanowi żywy dowód na to, że wirtualna rzeczywistość może być przestrzenią dla dynamicznych shooterów** (niebędących celowniczkami). ***[Papkin]***

OCENA: 7



Robinson: The Journey

PS VR | przygodowa | 249 zł

Robinson Crusoe stał się archetypem skazanego na nierówną walkę z naturą rozbitka, uzbrojonego jedynie we własną przenikliwość i przytomność umysłu. Jego „Przypadki..." to powieść dojrzała. Nawiązującemu do niej dziełku Cryteka daleko natomiast do pełnoletności.

Nie wiem dlaczego, ale frankfurcka robinsonada wydawała mi się, jeszcze na etapie zapowiedzi, opowieścią przeznaczoną raczej dla starszego odbiorcy. Zamiast jednak jeżącej włosy na karku historii o przetrwaniu w świecie opanowanym przez dinozaury **dostaliśmy edukacyjną kreskówkę**, która mogłaby zagościć w ramówce Nickelodeona. Wiecie, taką z gatunku „przyjaźń wszystko zwycięża". Uczciwie trzeba powiedzieć, że jest to bajka zróżnicowana, nie brak w niej zagadek (prostych, acz na tle Alice VR to i tak przykład intelektualnego rozpasania), manipulowania grawitacją oraz taternictwa (model wspinaczki podebrano z The Climb i nieco zubożono. Jest on niezły, choć bywa nieprecyzyjny). Całość podlano skradankowym sosem i dołożono możliwość skanowania fauny, co gra nagradza ciekawostkami na temat prehistorycznych stworzeń.

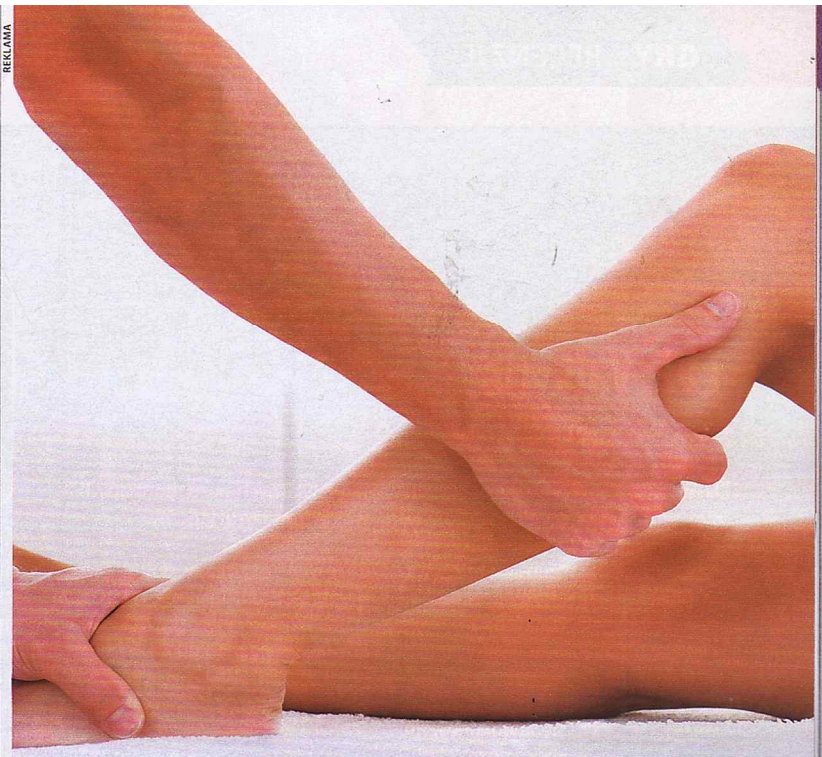
Wraz z tresowanym dinozaurem (!) i zgryźliwym robocikiem Robin wyrusza na pięciogodzinną przygodę. Jej długość wynika jednak po części z tego, że gra nie potrafi się z nami komunikować. Wzmiankowany wyżej robocik niby werbalizuje, co też powinniśmy zrobić, ale bywa nazbyt lakoniczny bądź zwyczajnie w swym suflowaniu niejasny. A nie daj Piętaszek skupisz uwagę na, ja wiem, majestatycznie żujących listowie diplodokach i w konsekwencji przegapisz jego podpowiedź, a gra zmusi cię do błądzenia we mgle. Z kolei nasz dinopomagier, któremu możemy wydawać proste polecenia, miewa tendencję do ich ignorowania (a także do przedziwnych teleportacji).

Znaną z trailerów, poruszającą się na wietrze florę trzeba było przerzedzić, a tekstury mają tendencję do brzydkiego doczytywania się. Nie zmienia to jednak faktu, że na ten moment **to jedna z najładniejszych VR-owych opowieści**. Co zresztą dziwić nie powinno, bo odpowiadają za nią ludzie, o których dowcipkuje się, że tworzą benchmarki, a nie gry wideo.

Robinson: The Journey miewa momenty. Trudno mi będzie wyrzucić z pamięci, że pomyliłem pnie drzew z nogami diplodoka, że lękliwie wyglądałem zza ściany, umykając przed stadem raptorów, i że stojąc oko w oko z T. reksem, musiałem odwrócić głowę. Ale ma też fragment, w którym trzeba nakarmić diplodoka kręcącego głową na podsuwane mu puchy z żarciem, oraz przynajmniej kilka sytuacji, gdy przymusza nas do łamigłówek, bo protagonista nie potrafi się schylić i/lub zrobić posuwistego kroku. Wizyta w tym akurat Parku Jurajskim jest zwyczajnie nierówna. ***[Papkin]***

OCENA: 7

REKLAMA

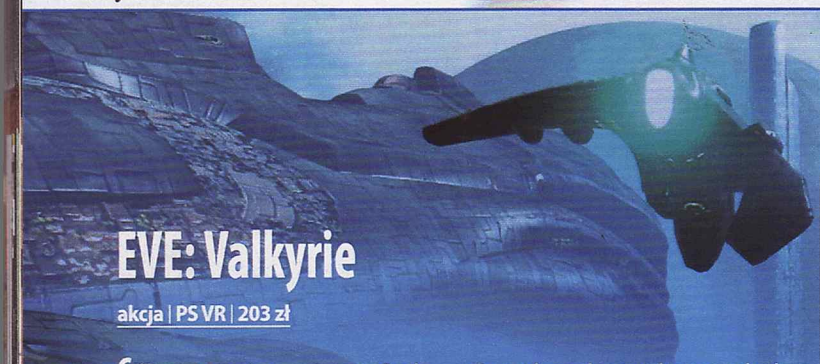


Magnez polecany przez fizjoterapeutę

Wypróbuj także

Suplement diety – środek spożywczy, którego celem jest uzupełnienie normalnej diety, będący skoncentrowanym źródłem witamin lub składników mineralnych lub innych substancji wykazujących efekt odżywczy lub inny fizjologiczny. Suplement diety nie może być stosowany jako substytut (zamiennik) zróżnicowanej diety. Dla zdrowia ważna jest zróżnicowana dieta oraz zdrowy tryb życia.

REKLAMA



EVE: Valkyrie

akcja | PS VR | 203 zł

Gra miała swoją premierę na Oculusie, teraz trafia na PlayStation VR i nadal rządzi. W każdym razie o ile lubisz starcia w kosmosie, i to z żywymi przeciwnikami. Tryb single ogranicza się bowiem do tutoriali, walki z kolejnymi falami botów oraz zabawy w szukanego. Te pierwsze warto zaliczyć, nawet gdy nie są już obowiązkowe, by nie uczyć się latania nowymi statkami w ogniu walki i poznać fabułę. Te drugie to nudy, bo multi jest o niebo lepsze, a te trzecie... z jednej strony to sposób, by poznać całkiem niezłą fabułę i mapy, z drugiej jeszcze większe nudy, bo jesteś sam i latasz szukać znajdziek – korzystając wyłącznie z własnych oczu, bo mapy brak, a radar jest bezużyteczny.

Za to **multi to poezja**. Niby gier z team deathmatchem (a także odmianami CTF-u i zdobywania bazy, które odblokowuje się po paru godzinach grania) jest masa, ale tylko ta tak dobrze wykorzystuje VR, a do tego jest obecnie jednym z najładniejszych VR-owych tytułów na PlayStation 4. Co ważne, gogle służą nie tylko do rozglądania się po okolicy (choć już to sprawia, że bardzo szybko poczułem się, jakbym faktycznie był w dużym kosmicznym myśliwcu latającym wokół olbrzymich okrętów i głazów), ale również celowania. Po krótkim treningu staje się to tak naturalne, precyzyjne i wygodne, że przestałem dostrzegać drobne problemy z ostrością obrazu (to ogólny problem PS VR) czy wygładzaniem krawędzi (zwracałem na to uwagę tylko w menu i podczas ładowania się planszy, bo wystarczy choć lekko ruszać głową, by przestało się to zauważać). Tak na marginesie: na standardowym sterowaniu mdłości nie miałem nawet po kilkunastu walkach, choć wystarczyło parę beczek zrobionych z ciekawości, by wyprowadzić błędnik z równowagi. Jeśli chodzi o strukturę gry, to twórcy zaserwowali nam w EVE: Valkyrie solidny standard: za misje dostaje się kasę i punkty doświadczenia, co z kolei pozwala na ulepszanie już posiadanych myśliwców i odblokowywanie nowych. Jak na pełnopłatny tytuł, trochę za dużo tu jednak zachęt do skorzystania z mikrotransakcji. Na szczęście nie da się kasą zastąpić umiejętności, lepszy gracz i tak bez większych problemów rozwali bogatego cieniasa – choć gdyby nie to (a także brak sensownego singla), ocena byłaby jeszcze wyższa! ***[Allor]***

OCENA: 8

Alice VR

PC, Rift, Vive | symulator spacerowicza | ok. 100 zł

A niechaj narodowie wżdy postronni znają... że Polacy mają VR i nie zawahają się go użyć. Gradaptacja „Alicji w Krainie Czarów" nie trzyma się oryginału kurczowo, mało tego: ten symulator spacerowicza traktuje prozę Carolla nie tyle jako klucz, ile raczej punkt wyjścia do sprezentowania nam science fiction podlanego masą narkotycznych sekwencji. Nie brak w nim zabaw w kurczenie się i powiększanie protagonisty, niezbyt subtelnego mrugania do literacko obytego odbiorcy (stąd w kodzie zaszyto białe króliki i kapeluszników) oraz komentarzy najmniej zabawnego pomagiera w historii gier wideo.

Największymi ozdobami produkcji są **zaskakująco dobry soundtrack oraz Krystyna Czubówna**, podejmująca się narracji opowieści. Największą wadą... cóż, trudno orzec, bo Alice VR ma trzy fundamentalne problemy. Jest to rzecz wybitnie wręcz prosta, w dodatku popadająca w recykling tych swoich „zagadek". Wrażenia psuje także **multum baboli**, w tym absolutnie paskudny system kolizji, kuriozalny model jazdy łazikiem (jego wagi nijak nie czuć!), który potrafi koziołkować, najechawszy na skałę wielkości orzecha kokosowego. Jest to też tytuł nierówny, raz wygląda jak Kopciuszek na balu, innym razem – jak rzeczonego Kopciuszka siostra. W dodatku sekwencje zapadające w pamięć (przechadzka przez ogrodowy labirynt, gdy protagonistka mierzy mniej więcej tyle co główka szpilki) sąsiadują z segmentami niejasnymi lub zwyczajnie nudnymi. Plusik do oceny za brak seksu z kosmicznym światłem, co niestety nie jest w gatunku regułą (patrz: Everybody's Gone to the Rapture). ***[Papkin]***

OCENA: 4+

Battlezone VR

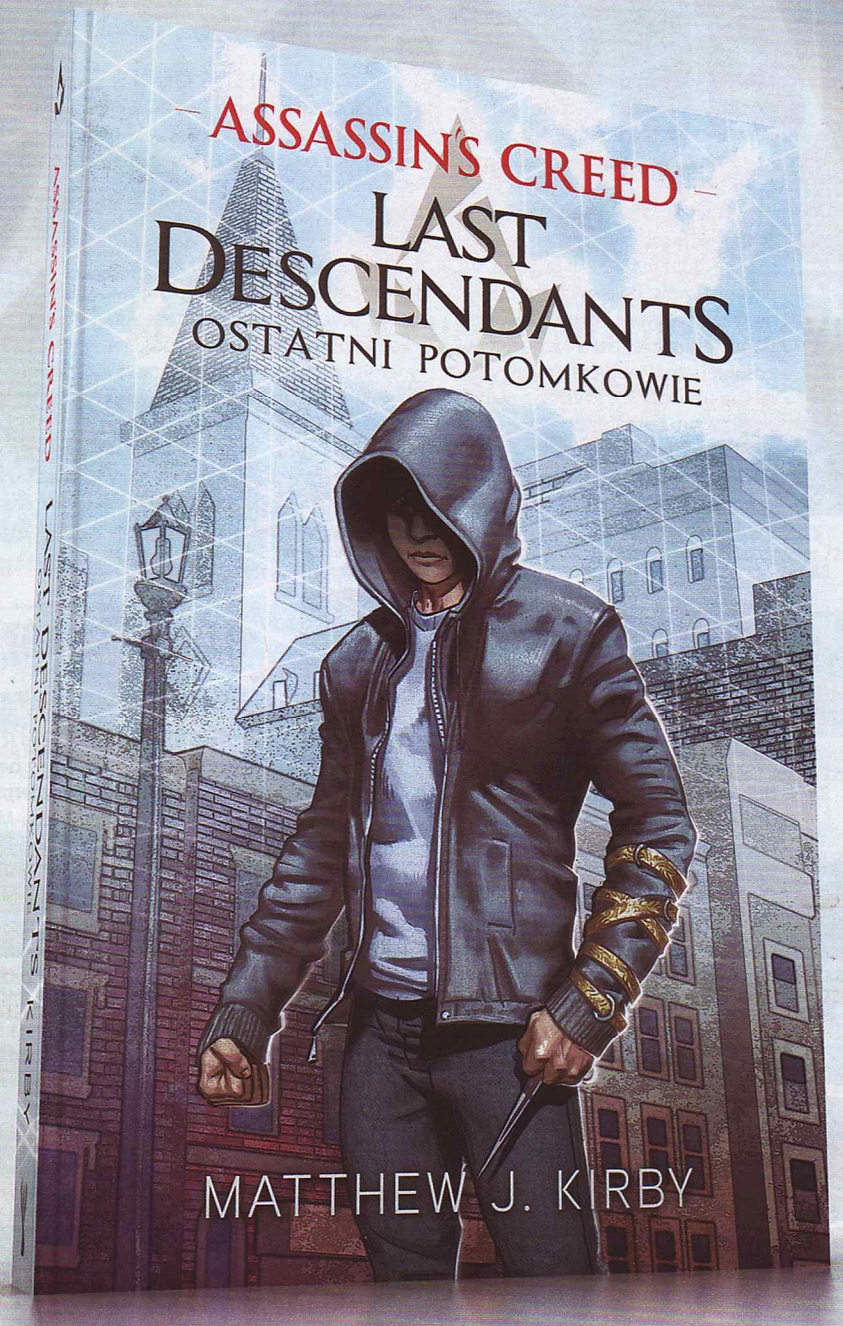
PS4 | symulator/shooter | 210 zł

Ludzie, jak to ludzie, mają przewalone – tym razem walczyć musimy ze sztuczną inteligencją, która doprowadziła dumnych potomków małp niemal do wyginięcia. Ci jednak się nie poddają i pakują swych wybrańców do wirtualnych kokpitów czołgów zwanych Cobrami. To machiny bojowe, których celem jest przedarcie się do głównej bazy wroga, ukrytej pod wulkanem, i pozbycie się zagrożenia.

Jak się nad tym zastanowić, to Battlezone VR **to taki przegląd fabularnych i popkulturowych schematów**, począwszy od pierwowzoru gry z lat 80., przez „Tron", „Terminatora", aż do „Władcy Pierścieni". **Zasadniczo nie ma różnicy, czy gramy w singlu, czy w multi – mapa i cel są takie same.** To na dobrą sprawę symulator machiny wojennej, w którym trzeba zarządzać zdobywanymi surowcami i dokonywać wyborów, przeprawiając się przez zbudowaną z heksów mapę. Niemal każde pole to bitwa, gdzie jednak mamy różne cele – może to być obrona własnych pozycji, atakowanie bazy przeciwnika czy też rozwalanie wrogich pojazdów. Niekiedy to również starcia z wyjątkowo mocnymi jednostkami lub okazja do zmiany uzbrojenia. Czołgi dzielą się na klasy, można je modyfikować pod względem odporności na ostrzał, dobierać oręż i środki pomocnicze, jak chociażby impulsy EMP. Nie jest to łatwa gra, ale mieszanie w systemach pokładowych czołgu sprawia przyjemność. Mimo wszystko całość pozostawia wrażenie gry prostackiej, głównie za sprawą prymitywnej grafiki, tępego zachowania przeciwników czy niemal nieistniejącej fizyki. Co-op z kolei ciągnie ten tytuł za uszy w górę – przeprawianie się przez najeżoną niespodziankami mapę w cztery osoby jest bardzo przyjemne. Gdybym jednak wydał na Battlezone VR ponad 200 zł, poczułbym się zawiedziony. ***[Krigore]***

OCENA: 7

TWOJA PRZYSZŁOŚĆ ZAPISANA JEST W PRZESZŁOŚCI



Pierwsza część nowej trylogii

ASSASSIN'S CREED® LAST DESCENDANTS – OSTATNI POTOMKOWIE

Odkąd ojciec Owena zmarł w więzieniu oskarżony o przestępstwo, którego nie popełnił, życie chłopca nie układa się jak trzeba. Owen zyskuje szansę przywrócenia ojcu dobrego imienia dzięki nauczycielowi informatyki, który udostępnia mu Animusa – urządzenie pozwalające przenieść się do wspomnień genetycznych, zapisanych we własnym DNA. Podczas symulacji Owen odkrywa istnienie Trójzębu Edenu – starożytnego artefaktu, znanego z legend. Odtąd asasyni i templariusze nie cofną się przed niczym, by zdobyć ten bezcenny przedmiot. Żeby wyjść z tego cało, chłopiec musi znaleźć go jako pierwszy.

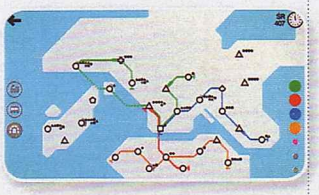
Owen wraz z grupą przyjaciół przenoszą się do wspomnień zapisanych w ich własnych kodach genetycznych. Trafiają w sam środek nowojorskich protestów przeciw przymusowemu poborowi w 1863 roku, a następnie do imperium Azteków podbijanego przez Hernána Cortésa. Będą musieli się sprawdzić w tych bezwzględnych czasach, a ich doświadczenia z przeszłości wywrą ogromny wpływ na teraźniejszość.

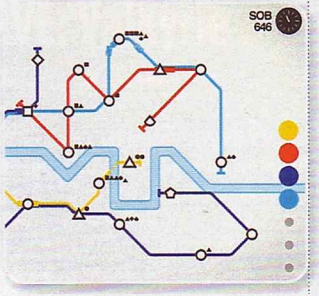
insignis UBISOFT

© 2016 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Grafika na okładce: Fractured Pixels

patroni medialni

ACTION dlaMaturzysty.pl Fantasy Book GameExe.pl GILDIA.PL gram.pl kawerna.pl NIESTATYSTYCZNY POLTERGEIST POLTER.PL Poszkole.pl ppe PORTAL GRACZY OFANT ZAKON ASSASSIN'S CREED





Mini Metro

Android, iOS, PC | logiczna
ok. 22 zł (5 €)

Dwa lata zajęło twórcom przygotowanie wersji dotykowej, ale warto było czekać, bo **to najlepsza mobilna gra w tworzenie metra**. Brzmi banalnie? Ale jak wciąga! Do wyboru jest 13 różnych miast ze swoimi własnymi problemami i mapami, a minimalistyczny interfejs na małym ekranie wygląda jeszcze lepiej niż na monitorze. Kilkuminutowe sesje (tyle trwa, zanim twoje metro polegnie pod nawałem pasażerów) i proste zasady idealnie sprawdzają się na smartfonach. Mini Metro jest niestety dość drogie, ale po pierwsze nie ma w nim żadnych mikropłatności, a po drugie i ważniejsze – to obecnie jeden z najlepszych tytułów strategiczno-logicznych dostępnych na telefonach. *[Al]*

OCENA: **9**

Plants vs. Zombies Heroes

And, iOS | karciana | darmowa (mikropłatności)

Plants vs. Zombies, które ostatnio za sprawą Garden Warfare gościły głównie w telewizorach, powracają na ekrany dotykowe. Nowe Heroes mają jednak tyle samo wspólnego z fenomenalnym oryginałem co pecetowo-konsolowe strzelanki – kolorowych bohaterów. A właściwie superbohaterów, bo tym razem zarówno roślinki, jak i trupki swoich słońcolubów z jednej i mózgożerców z drugiej strony wspierają niezwykłymi supermocami. Poważnie zmieniła się przy tym także formuła gry, która **z tower defense stała się w pełni wyrażoną karcianką kolekcjonerską w stylu Magic: The Gathering czy Hearthstone'a**.

Unikatowe dla Plants vs. Zombies Heroes jest zachowanie „ścieżkowości" oryginału i sekwencja tur, w których najpierw zagrywają zombie, następnie roślinki, po czym zombie mają jeszcze szansę zrobienia „sztuczki" i dopiero wtedy starcia są w końcu rozliczane. Dzięki temu oraz nieprawdomównemu zróżnicowaniu zarówno herosów, jak i jednostek, dodatkowych zdolności, a także kapitalnej synergii części kart sporo jest zaskakujących zwrotów sytuacji, gdy dobrze zagrana karta specjalna zmienia całkowicie obraz bitwy. Miłe jest również to, że Heroes to free-to-play zrobiona dobrze, tj. karty zdobywa się, wykonując misje kampanii i wygrywając pojedynki online, nie ma też żadnych limitów gier czy nagród. Można naturalnie dokupić kolejne pakiety kart, ale da się także miło pograć bez wydawania Prawdziwych Pieniędzy™. Jak dla mnie, innymi słowy, **najciekawsze Plants vs. Zombies od lat**. *[g.]*

OCENA: **8**

Severed

3DS | dungeon crawler/akcja | 54 zł

Twórcy Guacamelee mieli oryginalny pomysł – **wszczepić w schemat dungeon crawlera pokroju Wizardry walki oparte na szermierce ekranem dotykowym** – i przyozdobili go równie oryginalną, barwną oprawą. Prolog jest obiecujący, między innymi ze względu na drobne narracyjne sztuczki związane z rodziną, którą to nasza jednoręka bohaterka musi ocalić. Pierwsze dobre wrażenie szybko zacierają niemniej sztampowe i prostackie projekty lochów. Do tego system walki podnosi stopniowo poprzeczkę nie przez coraz ciekawsze projekty wrogów, ale przez wykorzystanie buffów i zwiększonej liczby przeciwników celem maksymalnego wydłużenia każdego starcia. Parę ożywczych tchnień ukrytych w chmurze stęchlizny. *[Cross]*

OCENA: **6**

Azure Striker Gunvolt 2

3DS | platformowa/run'n'gun | 52 zł

Autorzy Mega Man Zero (cool) i Mighty No. 9 (ech) wracają z bezpieczną kontynuacją swojego cyberpunk-noir-turboanime-nieco-Mega-Mana-ale-nie-do-końca. Z prostych i raczej monotonnych poziomów siódme soki znów wycisną jedynie hołubieni przez projektantów speedrunnerzy, za to stanowiący gwóźdź programu **bossowie potrafią przyjemnie zaskoczyć** (oj, zwłaszcza ostatni – mam nadzieję, że lubicie karaoke). Nowa postać oferuje ciekawy alternatywny tryb zabawy, muzyka też bywa całkiem przyjemna. Szkoda tylko, że przez krytykę swobodnej lokalizacji „jedynki" doczekaliśmy się wiernego przekładu – krótkie i stylowe wymiany zdań zastąpiono niekończącymi się bzdurami rodem z anime fanfika. *[Cross]*

OCENA: **7**

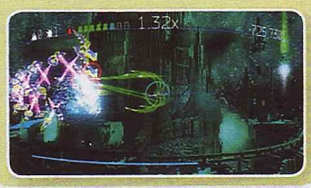
Przenośne shoot 'em upy

Choć shmupy królują na platformach domowych i automatach, jest też kilka tytułów z gatunku „sam przeciw wszystkim", które możecie wziąć ze sobą z domu w kieszeni. Oto kilka z nich:

Resogun

PSV | 54 zł

Najbardziej doceniony przez krytyków tytuł startowy PS4. Na Vicie nie zachwyca już wodotryskami graficznymi. Mimo to latanie wte i wewte celem obrony miasta przed kolejnymi flotami wrogów i ratowania pociesznych cywili wciąż uzależnia nawet nowicjuszy. Aha – w cenę wliczone są wersje na PS4 i PS3.



Danmaku Unlimited 2

And, iOS | 25 zł (darmowa wersja lite)

Bodaj najbardziej imponujący smartfonowy bullet hell. Orgia zniszczenia i eksplozji, ekran wiecznie zalany cyframi i kolorowymi figurami geometrycznymi, a w tle arcyuroczo przaśna ścieżka dźwiękowa oparta na gitarowym graniu, które wasi wujkowie pewnie nazwaliby „ostrym".

Dariusburst Chronicle Saviours

PSV | 169 zł

Absolutnie genialna muzyka, imponujące poziomy dopasowane do ultraszerokiego ekranu, tysiące (!) misji rozrzuconych po różnych trybach, dziesiątki bossów, liczne DLC nawiązujące do innych klasyków gatunku... Idealne podsumowanie 30 lat dorobku serii.

Strikers 1945/1999

And, iOS
darmowa (mikrotransakcje)

Choć kiedyś na smartfonach w kwestii shmupów królowało CAVE (Deathsmiles, Dodonpachi Maximum), na aktualizowanych systemach z czasem ich tytuły przestały działać. Obecnie więc ze sportowanych klasyków najlepiej zainwestować swój czas w Strikers – ułatwione przez sterowanie dotykiem, ale nie banalne.

15. EDYCJA PLEBISCYTU AUTO LIDER

Auto Moto motor

Auto Lider 2016

Ruszyła kolejna edycja największego w Polsce plebiscytu motoryzacyjnego – Auto Lider. Głosuj na swoich faworytów i graj o FIATA 124 SPIDER LUSSO!

WYBIERZ PREMIERĘ MOTORYZACYJNĄ ROKU 2016

Wszystkie kategorie prezentowane są w miesięczniku „Auto Moto", w cotygodniowych odcinkach w „Motorze", a także na stronie www.magazynauto.pl/autolider

A1 ABARTH 124 SPIDER
SMS pod numer 7265
treść: CA.FIAT.A1

A2 AUDI Q2
SMS pod numer 7265
treść: CA.FIAT.A2

A3 BMW SERII 5
SMS pod numer 7265
treść: CA.FIAT.A3

A4 CITROEN C3
SMS pod numer 7265
treść: CA.FIAT.A4

A5 FIAT TIPO
SMS pod numer 7265
treść: CA.FIAT.A5

A6 FORD EDGE
SMS pod numer 7265
treść: CA.FIAT.A6

A7 HONDA CIVIC
SMS pod numer 7265
treść: CA.FIAT.A7

A8 HUNDAI IONIQ
SMS pod numer 7265
treść: CA.FIAT.A8

A9 KIA NIRO
SMS pod numer 7265
treść: CA.FIAT.A9

A10 LAND ROVER DISCOVERY
SMS pod numer 7265
treść: CA.FIAT.A10

A11 LEXUS LC
SMS pod numer 7265
treść: CA.FIAT.A11

A12 MAZDA MX-5 RF
SMS pod numer 7265
treść: CA.FIAT.A12

A13 MERCEDES KLASY E
SMS pod numer 7265
treść: CA.FIAT.A13

A14 MINI COUNTRYMAN
SMS pod numer 7265
treść: CA.FIAT.A14

A15 MITSUBISHI L200
SMS pod numer 7265
treść: CA.FIAT.A15

A16 NISSAN MICRA
SMS pod numer 7265
treść: CA.FIAT.A16

A17 OPEL MOKKA X
SMS pod numer 7265
treść: CA.FIAT.A17

A18 PEUGEOT 3008
SMS pod numer 7265
treść: CA.FIAT.A18

A19 PORSCHE PANAMERA
SMS pod numer 7265
treść: CA.FIAT.A19

A20 RENAULT SCENIC
SMS pod numer 7265
treść: CA.FIAT.A20

A21 SEAT ATECA
SMS pod numer 7265
treść: CA.FIAT.A21

A22 SKODA KODIAQ
SMS pod numer 7265
treść: CA.FIAT.A22

A23 SUZUKI IGNIS
SMS pod numer 7265
treść: CA.FIAT.A23

A24 TOYOTA C-HR
SMS pod numer 7265
treść: CA.FIAT.A24

A25 VOLKSWAGEN TIGUAN
SMS pod numer 7265
treść: CA.FIAT.A25

A26 VOLVO V90 CROSS C.
SMS pod numer 7265
treść: CA.FIAT.A26

FIAT

Fiat 124 Spider

SILNIK: 1.4 MultiAir II 16V Turbo
MAKSYMALNA MOC: 140 KM/5000/min
MAKS. MOMENT. OBR.: 240 Nm/2250/min
SKRZYNIA BIEGÓW: manualna, 6-biegowa
PRZENIESIENIE NAPĘDU: na koła tylne
PRZYSPIESZENIE 0-100 km/h: 7,5 s
PRĘDKOŚĆ MAKS.: 215 km/h

NAGRODA GŁÓWNA FIAT 124 SPIDER LUSSO

JAK GRAĆ O FIATA 124 SPIDER LUSSO?

Wyślij **SMS** pod numer **7265** (cena 2,46 zł z VAT), wpisując w treści: **CA.FIAT.kod kandydata** np. CA.FIAT.A1, gdzie A1 to kod kandydata.

WYSTARCZY TYLKO 1 SMS, ŻEBY WZIĄĆ UDZIAŁ W LOSOWANIU!

Jeden SMS to głos na jednego kandydata.
Każdy wysłany SMS zwiększa szansę na wygranie nagrody!
Usługa dostępna we wszystkich polskich sieciach telefonii komórkowej.

ZAGŁOSUJ PRZEZ INTERNET

Zwiększ swoje szanse na wygranie nagrody i zagłosuj przez internet na stronie: www.magazynauto.pl/autolider

Plebiscyt trwa do 22 stycznia 2017 r. Regulamin plebiscytu dostępny jest na stronie www.magazynauto.pl/autolider

Niepospolite ruszenie

Biegał, skakał, latał, pływał: **Papkin**

Poznajcie Yennefer, 20-litrowy baniak z wodą. Ta paleta styropianu to jednorożec, zrolowany kawałek wykładziny jest w istocie wyrzutnią rakiet, a należący do sprzątaczki mop – włócznią. Magia? Skąd, bardzo zręczna iluzja realizowana przez prestidigitatorów parających się motion capture.

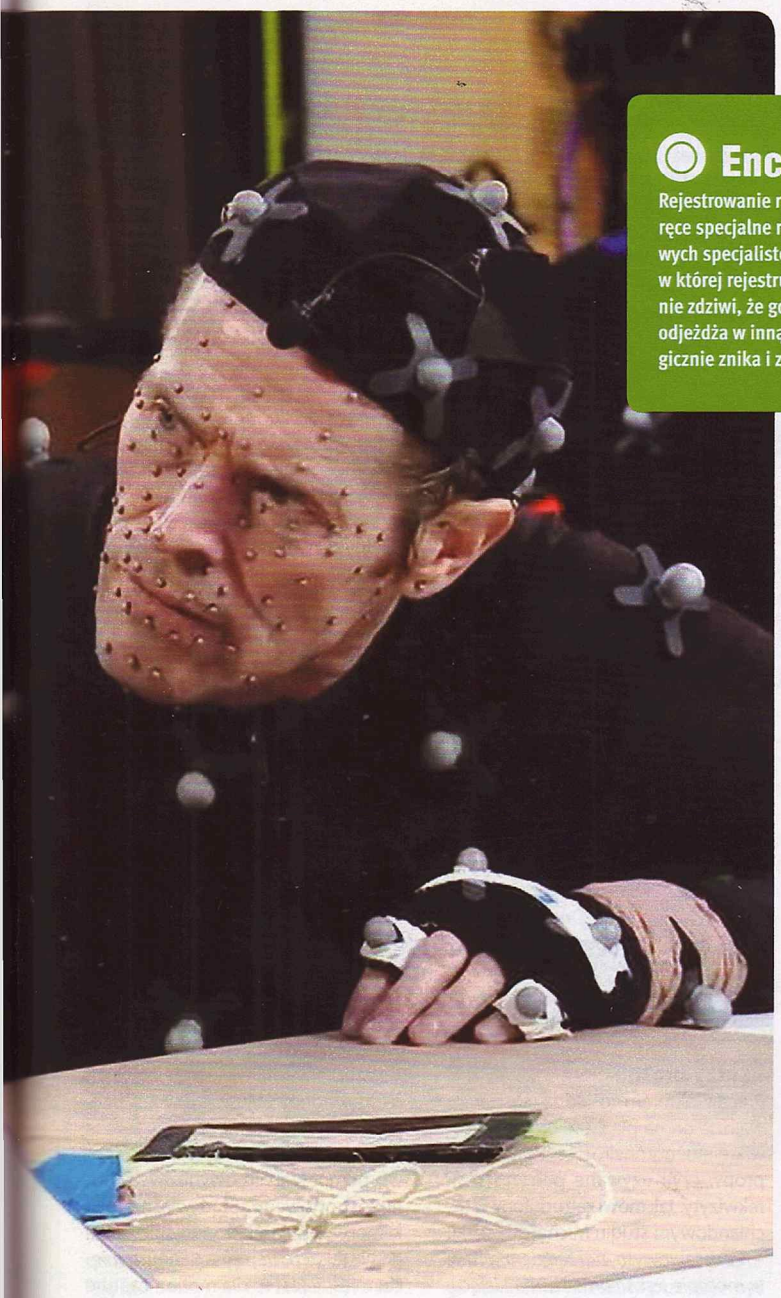
Zanim jednak gra do nich trafi, musi wcześniej zaliczyć kilka innych przystanków. To, co widzicie na ekranie, ma swój początek w szkicownikach artystów koncepcyjnych, których rysunki biorą na warsztat graficy 2D i 3D. Skończywszy cyzelować modele postaci i obiektów, mogą ogłosić fajrant, ale jeśli nie chcemy raczyć potencjalnych odbiorców pokazem slajdów, potrzeba jeszcze wprawić dziełka w ruch.

Tańcz, głupia, tańcz!

I w tym właśnie celu developer, uzbrojony w story board (mówiąc najprościej: „komiks", w którym rozrysowano, jak mają się poruszać jego bohaterowie), wynajmuje specjalistów od mocapu. Ich zadaniem jest przechwycenie ruchów aktora, które zostaną później wykorzystane w grze, słowem: to dzięki realizowanym przez nich sesjom batmańskie kuksańce pieszczą oko płynnością, a wiedźmin Geralt walczy z tanecznym wdziękiem. Producent gry może się zdecydować zarówno na ogromne studio (acz takie rozbuchane biznesy kładzie w Polsce brak zleceń, patrz: śp. Alvernia oraz śp. SoInteractive), jak i... garaż. Ewentualnie wyposrodkować i wykorzystać studio w skromnej hali umiejscowionej gdzieś na rubieżach miasta. W takiej właśnie „skromnej hali" działa Mocap.pl, młoda firma, która ma na koncie prace nad The Vanishing of Ethan Carter czy Shadow Warriorem 2, a którą odwiedzam podczas nagrań dla pewnego dużego francuskiego developera.

Na środku pomieszczenia znajduje się przestrzeń otoczona kilkudziesięcioma kamerami emitującymi światło podczerwone. Aktor (niekiedy – kaskader) przywdziewa specjalny strój z umiejscowionymi na stawach i kościach mniej więcej 50 markerami, które mają odbijać wiązki podczerwieni. Kiedy biega, chodzi, walczy i pląsa, drogi sprzęt rejestruje zmianę pozycji takich znaczników i przenosi ją na ekran komputera. Animatorzy otrzymują później gotową sekwencję ruchu i nie muszą żmudnie ożywiać postaci klatka po klatce. Proste?

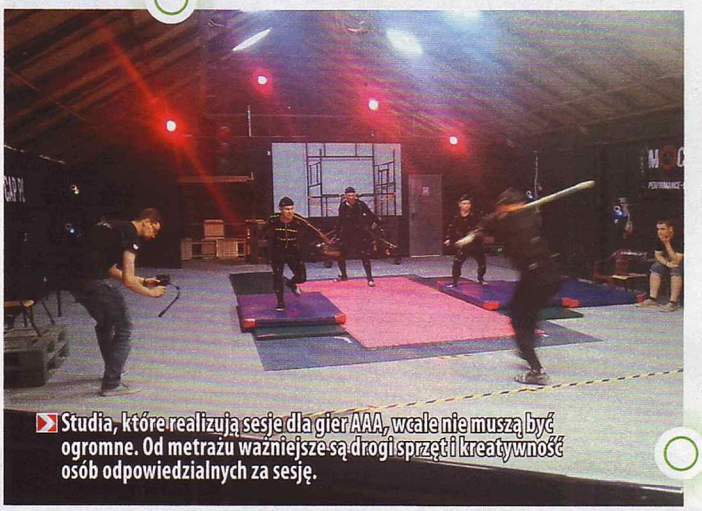
Bynajmniej. Już na etapie nagrań czyha bowiem multum pułapek. Przypuśćmy, że pan aktor ma się wcielić w postać cięższą od siebie. Oczywiście istnieją 50-kilogramowe talenty zdolne „ograć" chód Johna Goodmana czy Mariusza Pudzianowskiego po wielogodzinnym treningu... ale nie jest to reguła. Niekiedy trzeba wyposażyć performera w specjalne obciążniki, chociażby na kostkach (gdy ma się wcielić w żywego trupa, który – jak wiadomo – zbyt żwawo kończynami nie przebiera) albo na... brzuchu, jak było w przypadku pewnej polskiej gry, w której występuje ciężarna baletnica. By uwiarygodnić jej pląsy, specjaliści od mocapu zdecydowali się przypiąć jej sztuczny kałdun. Natomiast podczas rejestrowania reakcji na postrzały w Dying Light jeden z producen-



Ence pence!

Rejestrowanie ruchu dłoni jest... cóż, szalenie upierdliwe. Nie dla aktora, on po prostu nakłada na ręce specjalne rękawice z maciupkimi markerami. Sęk w tym, że obróbka palców to dla mocapowych specjalistów mordęga. A dla zleceniodawcy – usługa szczególnie droga, bo też koszt sesji, w której rejestruje się zarówno ruch ciała, jak i dłoni, wzrasta o mniej więcej 50%. Niech was zatem nie zdziwi, że gdy w produkcjach niezależnych postać ma chwycić przedmiot, kamera taktownie odjeżdża w inną stronę (lub widać, jak bohater zbliża do obiektu płaską dłoń, po czym rzecz magicznie znika i znajduje sobie miejsce w jego kieszeni).

W zlokalizowanym w Vancouver studiu The Capture Lab sportowcy mogą nawet... rozegrać na potrzeby Fify autentyczny mecz.



Studia, które realizują sesje dla gier AAA, wcale nie muszą być ogromne. Od metrażu ważniejsze są drogi sprzęt i kreatywność osób odpowiedzialnych za sesję.

tów gry (parał się wcześniej kaskaderką) wyszedł na matę, dał sobie podpiąć do ciała linki, a koledzy szarpali za sznury zależnie od kąta, z którego w grze dosięgnie postaci kula.

Mr. T(-Pose)

Każde ujęcie rozpoczyna i kończy tzw. T-Pose. Aktor staje wówczas na baczność i wyciąga ręce na boki. To zróżnicowanych ujęć. Od chodu i biegu przez sekwencje walki i (szczególnie trudne) cutsceny po szczególnie wdzięczne idle. Te ostatnie to ruchy, jakie wykonuje postać, gdy... nie zajmuje się niczym konkretnym. To dzięki nim, kiedy odłożysz pada, główny bohater po chwili zacznie wygładzać koszulę, drapać się po tyłku czy bawić pistoletem. Własnej

Na potrzeby Wiedźmina 2 na plan wjechał dźwig.

ważne, bo w tej właśnie pozycji markery są doskonale widoczne dla wszystkich kamer, co pomaga później w „oczyszczaniu" nagranego materiału. Gdy już padnie klaps, należy zarejestrować... cóż, bardzo wiele bardzo motoryki wymagają też enpece, których animacje trzeba oczywiście zapętlić. Niekiedy permanentnie, bo taka dziewka w gospodzie nie jest gameplayowo istotna i bohater nie wejdzie z nią w żadną interakcję (by zachować wiarygodność, trzeba wówczas nakręcić kilka sekwencji, by poza zamiataniem podłogi dziewczę mogło także umyć garnuszki i przetrzeć ladę).

Bywa, że sesje są realizowane przez kilka tygodni w kilku miejscach. Zwłaszcza że wewnętrzne studia (mają takie zarówno CD Projekt Red, jak i Techland), gdzie zaczynają się prace, dysponują zazwyczaj gorszym sprzętem niż firmy wyspecjalizowane wyłącznie w mocapie. Niekiedy ograniczenia techniczne da się obejść. Przykładowo scenę w Call of Juarez: The Cartel, w której jeden z bohaterów wyskakiwał z helikoptera i turlał się z bronią w ręku, nagrano „u siebie", acz trzeba ją było sklejać z trzech różnych ujęć. Innym jednak razem robota okazuje się zbyt skomplikowana, by móc ją zarejestrować na zapleczu developera. Np. na okoliczność sesji do intra drugiego Wiedźmina w krakowskim SolInteractive na plan wjechał... dźwig, unoszący platformy, jakie miały symulować pokład tonącego okrętu. Ani Techland, ani CD-Projekt nie mogłyby sobie pozwolić na podobne perwersje, bo też nie mają dość miejsca ani odpowiednio dobrego sprzętu.

Bardzo ważne jest przygotowanie rekwizytów do sesji. Blat stołu może służyć za tarczę, sklejone pręty za pistolet, a zwinięta wykładzina – za wyrzutnię rakiet.

Naughty Dog nie wykonuje mocapu twarzy. Każdemu z artystów towarzyszy natomiast kamerzysta, którego zadaniem jest uchwycenie wszelkich min i grymasów.

Nabici w butelkę

– *Jeśli chodzi o intensywność, motion capture jest jak granie w kreskówkach* – śmieje się Adrian Perdjon, aktor, który „zrobił dyplom u Stuhra, a potem został Wiedźminem" (zresztą nie tylko. To on wcielał się w biczowaną niewiastę, jaką podglądaliśmy przez dziurkę od klucza w Zabójcach królów). Szczególnie ciepło wspomina pracę przy pieprznych scenach, których przecież w trylogii Redów nie brakowało. Podczas zbliżenia Geralta i Yennefer w Dzikim Gonie developer zażyczył sobie bardzo skomplikowane ujęcia, w których kamera „gubiła" markery. W efekcie osoby zajmujące się obróbką materiału (o której więcej opowiemy sobie zaraz) bezradnie rozkładały ręce (bo na przykład z położenia znaczników wynikało, że wiedźmin włożył w czoło czarodziejki łokieć). Pewnym rozwiązaniem okazało się nagrywanie kochanków... osobno. Tyle że trudno symulować seks, gdy partnerem jest powietrze. I stąd właśnie w Yennefer „wcielił się" dwudziestolitrowy baniak wody. – *Przy „dwójce"* – śmieje się aktor – *nakręciliśmy z żoną cały podręcznik kamasutry. Ostatecznie z całego materiału do gry trafiła... wykadrowana dłoń, którą opiera się Triss, gdy kamera odjeżdża do góry. Scena pozostawia całą robotę wyobraźni.*

Techland miał natomiast inny problem. Choć na sesję zaproszono dziewczynę, która była w stanie ograć kilka sposobów tańca (również na rurze), podczas sekwencji w dyskotece barierą okazała się technologia. Ówczesne konsole nijak

Styropian i wieszak mogą stać się piłą tarczową.

nie udźwignęłyby bowiem 150 wymyślnie pląsających enpeców, stąd wiele z uzyskanych efektów trzeba było wyrzucić do kosza. Z kolei dla 11bit zagwozdką okazał się mocap dzieci, jaki trzeba było popełnić na okoliczność This War of Mine: The Little Ones. By uzyskać naturalniejszy efekt przerażenia maluczkich, specjaliści od motion capture... wyskakiwali znikąd z krzykiem i faktycznie straszyli małych aktorów.

Rzeczy ulotne

Praca z aktorem to jedno, ale zanim wejdzie on na plan, trzeba przygotować elementy enviro (scenografii) oraz propy, czyli używane podczas sesji rekwizyty. Jak mówi zatrudniony w techlandowym studiu Michał Stefański: – *Podstawowym narzędziem pracy w mocapie jest srebrna taśma klejąca.* To dzięki niej piłę łańcuchową w drugim Shadow Warriorze może odgrywać przedłużacz z doklejoną deską (na okoliczność Dead Island: Riptide piłą był natomiast kawał styropianu przyozdobiony kawałkiem wieszaka), mop może się zamienić we włócznię, a młot Thora być sklejonym z drążkiem kartonowym pudłem. Słynną scenę, w której Geralt i Yennefer decydują się dosiąść jednorożca i wzajemnie się posiąść (skroc.pl/teamyennefer), początkowo aktorzy odgrywali na biurku. Sęk w tym, że rzeczony mebel... rozpadł się w trakcie nazbyt śmiałych posunięć (doceńcie niezbyt subtelną grę słów). Konieczne było ułożenie na sobie dwóch palet styropianu, które przytrzymywał wówczas jeden z pracowników studia. (Nie zapominajmy, że rekwizyty, podobnie jak aktorzy, muszą być oklejone markerami, by także ich ruch został wyłapany przez kamery).

Nie liczy się długość

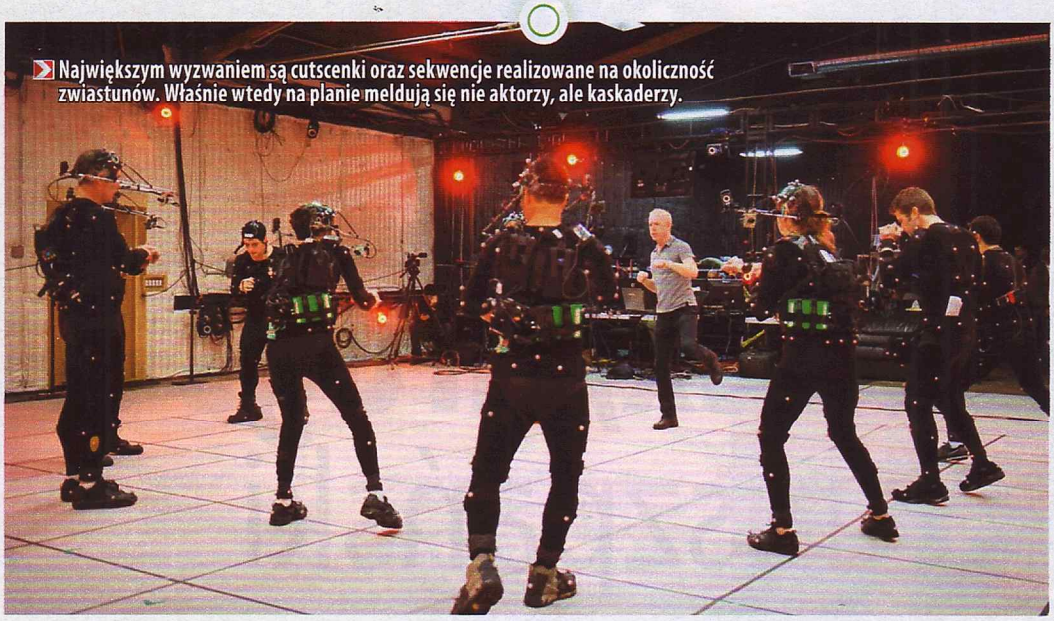
Uruchomienie własnej firmy motion capture to, jak mówi nam Michał Hrydziuszko z Mocap.pl, „koszt bardzo dobrego samochodu". Lwią część wydatków stanowią kamery Vicona (studio dysponuje 24). Ich największą wadą i jednocześnie największą zaletą jest... naddokładność. Musicie bowiem wiedzieć, że pierwotnie Vicon tworzył sprzęt medyczny, mający (przykładowo) pomóc w analizie wyników zawodnika sportowego. Stąd właśnie oka kamer wyłapują między innymi drżenie tkanki tłuszczowej czy zmianę w napięciu mięśni. Jest to dla motion capture zarówno błogosławieństwo (bo można w wiarygodny sposób oddać chociażby

Zawrót głowy

Niegdyś twarz rejestrowano podobnie jak inne ruchy, doklejając do facjaty aktora kilkadziesiąt markerów, stale namierzających położenie kluczowych elementów (chociażby kącików oczu i ust). Jest to jednak rozwiązanie, od którego już się odchodzi. Fizys nagrywają nałożone na kask „normalne" kamery, a obraz wideo jest następnie przerabiany na siatkę mimiczną. System „wychwytuje" zmianę położenia policzków, brwi czy wygięcie ust bez zastosowania żadnych znaczników. Bodaj najbardziej wydoskonaliło mocap twarzy Team Bondi, które zaprosiło na okoliczność L.A. Noire ok. 400 aktorów, którzy rozsiedli się w specjalnym, sferycznym studiu, gdzie 32 kamery rejestrowały każdy ich grymas. Oczywiście występujący w grze artyści wchodzili do takiej „kuli" w kompletnym makijażu i z ułożonymi fryzurami. I oczywiście była to przyjemność tak szalenie droga, że nikt nie odważył się później na podobne ekscesy.

Ale istnieją też znacznie bardziej fantazyjne sposoby. Jak doskonale wiemy z badań Paula Ekmana – człowiek ma skończoną liczbę 46 „głównych" wyrazów twarzy, w dodatku miny Europejczyka są podobne do ekspresji mieszkańca Azji. Dlaczego nie wykorzystać tego przy mocapie? Otóż... próbuje się. FACS (Facial Animation Coding System) to okazja, by zautomatyzować cały proces rejestrowania mimiki, a potem ułatwić pracę programistom. Zamiast rejestrować osobno każdą kwestię tworzy się tzw. morfy, czyli miny postaci, które później „ręcznie" dokleja się do konkretnych sytuacji.

Ale już najbardziej pomogłoby twórcom, gdyby powstał system potrafiący... wyłapywać, którą z min powinien przypisać postaci li tylko na podstawie ścieżki dźwiękowej zarejestrowanej przez aktora. Innymi słowy: który automatycznie wyginałby usta w podkowę i ściągał brwi, gdy z ekranu dobiega wzburzony głos. Choć dostępne technologie jeszcze się mylą, takie rozwiązania są już po cichu wykorzystywane. Chociażby w Red Dead Redemption.



Największym wyzwaniem są cutscenki oraz sekwencje realizowane na okoliczność zwiastunów. Właśnie wtedy na planie meldują się nie aktorzy, ale kaskaderzy.

Również rekwizyty muszą być oklejone markerami.

Jeden aktor może odgrywać nawet kilkanaście różnych postaci.

falującą pierś Markusa Feniksa, łapiącego oddech po uporaniu się z kolejną falą Szarańczy), jak i przekleństwo (bo też wiele niepotrzebnych danych trzeba później odsiewać).

Alternatywą jest użycie zabawek Optitracka, które Stefański nazywa „sprzętem idiotoodpornym" (ponieważ... nie bardzo da się go wyregulować, ergo: zepsuć). To jednak miecz Damoklesa – o ile Vicon może nagrywać obraz w 16 megapikselach, o tyle Optitrack w maksymalnie 4. Ale nie ma co narzekać: – *Wyłożyliśmy 10 tys. dolarów na sprzęt, na którym pociągnęliśmy cztery gry. Owszem, nie wszystko dało się na nim zrobić, musieliśmy więc wynajmować inne studia, chociażby na okoliczność cutscenek, które wymagają dużych powierzchni. Pojawiały się problemy związane z małą rozdzielczością kamer, gdy w scenie miało uczestniczyć więcej niż dwóch aktorów. Stąd podczas sekwencji przesłuchania wykorzystanej w The Cartel za katowanego robiła... poduszka* – wspomina Stefański.

<KLAPS!>

Padł ostatni klaps, wykrojony z podłogi kawałek wykładziny przestaje być bazooką, a oklejona znacznikami krata nie jest dłużej pawężą. Koniec psot? Wprost przeciwnie! **Pozyskany materiał należy teraz zrekonstruować, czyli przenieść z 2D do trójwymiaru.** Potem trzeba jeszcze odsiać blinki. Bywa bowiem, że niesforna wiązka światła odbije się od sceny czy elementu scenografii... i właśnie dlatego w studiu dominuje matowa czerń, a wszystkie kostiumy nadawałyby się na pogrzeb (problemem może być nawet zamek błyskawiczny!). No i należy uzupełnić gapy, czyli momenty, gdy znacznik został zasłonięty (dzieje się tak chociażby wtedy, gdy bohater kładzie jedną rękę na drugiej). Eksperci muszą w tym celu interpolować jego pozycję na podstawie położenia innych markerów.

Oczywiście cała obróbka wymaga specjalistycznego oprogramowania, przy czym każdy system ma swój dedykowany soft. Przy kamerach Optitracka korzysta się z Areny, przy Viconach – z Blade'a, który zajmuje się wyłapywaniem obrazu z kamer, oraz Motion Buildera, gdzie ruchy zostają zloopowane (czyli zapętlone), przyspieszone bądź spowolnione i gdzie „skleja się" mocap ciała, dłoni i twarzy. No, chyba że – jak Quantic Dream – dysponujecie sprzętem zdolnym do **performance capture, czyli jednoczesnej rejestracji ciała, głosu i mimiki**. Ale to droga przyjemność. W dodatku aktorów biorących udział w sesji nie da się zastąpić, stąd w Jodie z „Beyond: Dwie Dusze" mogła się wcielić wyłącznie Ellen Page.

Niekiedy realizatorom pomaga wirtualna kamera, która przesyła zarejestrowany ruch na dostarczony przez developera model postaci. Pozwala to uporać się z mankamentami wzrostu czy fizjonomii aktora. Oczywiście nawet postać słusznej postury może portretować artysta nikczemnego wzrostu (pamiętajmy, że Andy Serkis, czyli filmowy King-Kong, mierzy sobie 173 cm! Tenże osobnik odgrywał Golluma). Ale trzeba wówczas „ręcznie" dostosować jego szkielet do bohatera, w którego się wciela (by, przykładowo, łapiąc się w studiu za głowę, na ekranie nasz gagatek nie wsadził sobie łap w korpus).

I już, klient dostaje w Excelu listę zarejestrowanych ujęć, dobiera, które z nich chciałby wykorzystać, płaci za każdą sekundę pozyskanego materiału... a ten trafia na komputery animatorów i programistów. To już jednak zupełnie inna, choć nie mniej poruszająca historia. |CDA|

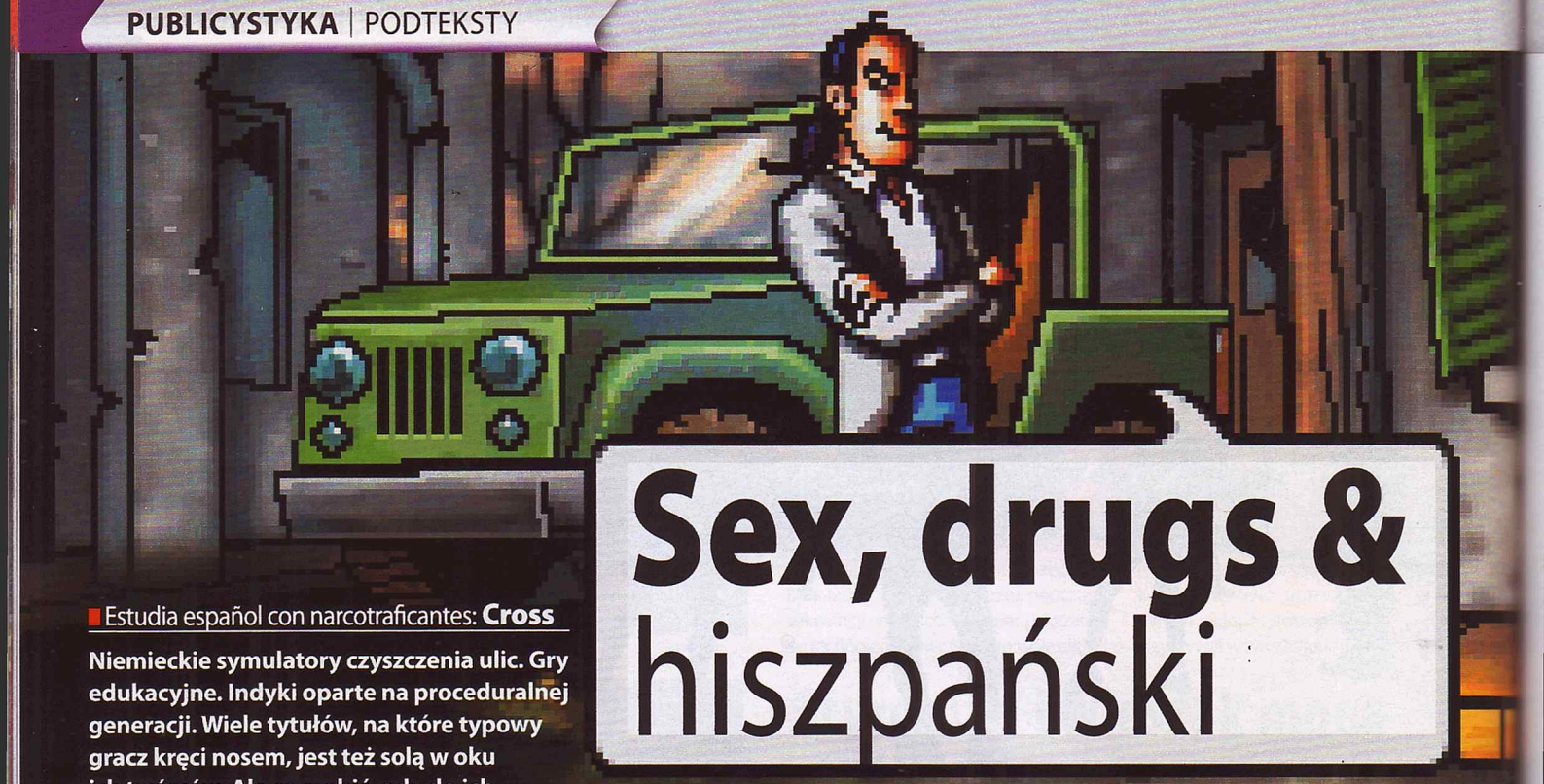
Rodzaje motion capture

Tekst, który macie przed sobą, skupia się właściwie wyłącznie na mocapie optycznym pasywnym (oklejone taśmą markery odbijają światło podczerwone emitowane przez kamery). Powód jest prozaiczny: to technologia, która jest standardem i w gamedevie, i w hollywoodzkiej Fabryce Snów. Ale nie znaczy to, że nie podejmuje się innych prób, by rozruszać obecne na monitorach towarzystwo.

Mocap optyczny aktywny – markery są w istocie diodami, ergo: same emitują światło. To dobre wyjście, gdy bogata scenografia mogłaby zasłaniać widok kamerom. Wadą rozwiązania jest natomiast konieczność noszenia przez aktora baterii, które swoje ważą i szybko się wyczerpują.

Mocap inercyjny – na każdej kości umieszcza się żyroskopy i akcelerometry, a system wyłapuje wszelkie ich wygięcia. Słowem: aktor wchodzi na scenę odrutowany jak Blaszany Drwal z „Czarnoksiężnika z Krainy Oz". A choć nie pozwala mu to na swobodne poruszanie się, mocap inercyjny znalazł swoich zwolenników, gdyż nie wymaga ani kamer, ani... studia. To dobre wyjście, jeśli chce się nagrywać w plenerze.

Mocap magnetyczny – tu cały trik zasadza się na istnieniu cewki... czyli 30-kilogramowej skrzyni, która służy jako nadajnik emitujący wokół siebie bańkę elektromagnetyczną. Podstawowy problem to fakt, że metoda jest stabilna jedynie wtedy, gdy aktor porusza się wewnątrz bańki. W dodatku nagranie może zostać zniekształcone przez znajdujące się nieopodal metalowe elementy, a nawet... zbrojoną podłogę.



Sex, drugs & hiszpański

Estudia español con narcotraficantes: **Cross**

Niemieckie symulatory czyszczenia ulic. Gry edukacyjne. Indyki oparte na proceduralnej generacji. Wiele tytułów, na które typowy gracz kręci nosem, jest też solą w oku ich twórców. Ale co zrobić, gdy do ich tworzenia przymusza cię wydawca? A może by tak zacząć przemycać pod jego nosem seks, przemoc i narkotyki?

W wypadku Spanish for Everyone tymże wydawcą było Activision, które dziesięć lat temu postanowiło wykorzystać boom na niskobudżetowe gry mobilne – co wtedy jeszcze oznaczało „robienie taniego szajsu na DS-a", nie klepanie smartfonowych aplikacji. I choć zwykle handheldową strategią firmy Bobby'ego Koticka było wklejanie Shreka czy Spider-Mana do sztampowych platformówek, pewnego razu korporacja postanowiła podbić przenośną konsolę Nintendo **grą edukacyjną polegającą na nauce hiszpańskiego**.

Stworzenie takowej produkcji Activision powierzyło niedoświadczonym twórcom z Humagade, niewielkiego studia położonego w kanadyjskim Quebecu. Warunki zlecenia były typowe dla zadań tego kalibru – ekstremalnie mało czasu, bardzo niski budżet, a do tego jeszcze najnudniejszy pod słońcem gatunek gry. Developerów czekało więc kilka tygodni udręki. Postanowili zatem osłodzić sobie nieco pracę i zainspirowani filmami ze Shrekiem wzbogacili swoją produkcję dwuznacznościami. Tyle że nagromadzenie nawiązań do przemytu używek, działalności mafijnej czy rasistowskich stereotypów osiągnęło tam stężenie przekraczające wszelkie normy.

Los estereotipos más perjudiciales

Intro Spanish for Everyone rozpoczyna się widokiem amerykańskiego przedmieścia, w którym główny bohater – mały Shawn trzymający DS-a przed domem – zostaje zaczepiony przez rówieśnika o nieco ciemniejszej karnacji. „Hola, amigo", woła młody Meksykanin i pyta, czy może też chwilę pograć. Protagonista zgadza się, ale prosi nowego kolegę o ostrożność, gdyż jest to konsolka jego brata. Nagle do chłopców podjeżdża godna filmu o mafiosach limuzyna ojca, który z obłędem w oczach krzyczy: „Miguel, vamos, wsiadaj do auta!". Szkrab słucha rozkazu, a Shawn dopiero po zatrzaśnięciu drzwi wozu podnosi larum, by oddać mu DS-a. Auto odjeżdża, Miguel wzbogaca się o handhelda, protagonista wrzeszczy „NIE!", a za uciekinierami od razu rusza sznur radiowozów. Amerykańscy wyborcy zyskują parę nowych argumentów za budową wysokiego muru na południowej granicy USA.

Zrozpaczony malec natychmiast zwraca się z prośbą o pomoc do ciotki z Meksyku, Giny Vasquez. Wyglądająca jak typowa latynoska seksbomba Gina stwierdza, że jej zięć „tyle dla niej w życiu zrobił", więc czuje się zobowiązana pomóc jego synkowi. Akurat przypadkiem jedzie do Tijuany, miasta znanego ze względu na wysoki poziom przestępczości i rozwiniętą prostytucję, więc chętnie go tam zostawi. Bohater słabo protestuje, że przecież nie zna hiszpańskiego, ale ciotka z mrugnięciem oka stwierdza, że „może go nauczyć bardzo wielu rzeczy, a hiszpański jest jedną z nich". I jak tu zaprotestować?

Zorras y tíos

Po paru koszmarnie bezwartościowych i do tego pełnych błędów – także w angielskich opisach – minigrach (prostacka „rozgrywka" polega na ciągłej zabawie w wisielca, wykreślanki i pamięciówki) Gina dojeżdża do Tijuany, zostawiając Shawna samemu sobie. Ten kryje się więc na tyłach znalezionego przypadkiem samochodu ciężarowego, gdzie napotkany byk przemawia do niego ludzkim głosem, że „bydło od zarania dziejów słyszało przepowiednie o twoim przybyciu, Shawn", i zapowiada, że chętnie nauczy chłopca „języka, który potrafi unicestwić zło". Pojazd rusza w kierunku miasta La Zorra (co można przetłumaczyć na polski jako „warczący przecinek"), a bohater pobiera kolejne lekcje hiszpańskiego.

Byk zostawia bohatera samego w mrocznej, opustoszałej mieścinie – na szczęście Shawn po chwili spotyka tam „przypadkiem" wujka Juana, który zajmuje się „eksportem z USA" (co chyba jest rodzinnym interesem) i którego okoliczni bandyci z jakichś powodów nie atakują. „Tio Juan" szybko odkrywa, gdzie jest DS, bo „tylko jednego człowieka w Meksyku stać na limuzynę". Podwozi tam więc naszego bohatera, który w końcu odzyskuje konsolkę z rąk przepraszającego Miguela. Triumf – ale zanim ekran się ściemni, dom właściciela limuzyny zostaje otoczony przez samochody. Nie do końca wiadomo, po co tam przyjechały, ale odgłosy radosnych „fajerwerków" w tle napisów końcowych podsuwają pewną interpretację.

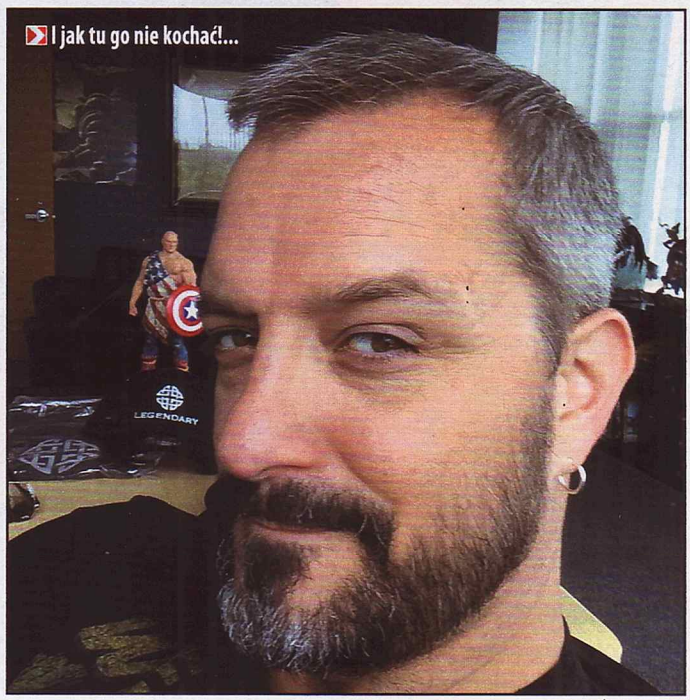
No hablo francés

Spanish for Everyone otrzymało w USA klasyfikację „E", „dla każdego". Twórcy cieszyli się z pięciu minut (nie)sławy w mediach growych, przyznając między innymi, że musieli „stonować" trochę swoje żarty – pozostaje pytanie, jak, skoro taka „GINA VAsquez" była wedle wywiadów dowcipem jak najbardziej zamierzonym. Mieli nadzieję, że Activision wynajmie ich do stworzenia „French for Everyone", w którym Shawn „przemyciłby towary wujka Juana do Francji", ale z jakiegoś powodu Kotick nie zadzwonił z prośbą o sequel. Humagade nie podbiło świata kolejną niepoprawną politycznie grą dla dzieci – rok później przejęło ich Frima, firma znana głównie z marnego portu Resident Evil Revelations 2 na Vitę. Od 2007 roku nadal nie doczekali się na rynku gier edukacyjnych następcy – choć kto wie, być może kryje się on na półkach Tesco i Biedronki, wciąż czekając na odkrycie? |CDA|

Przeżyłem Metzena!

Kątem pluje: **gem**

Jest, jak jest: tegoroczny BlizzCon pod względem niespodzianek był równie zajeciekawy jak program TV w Boże Narodzenie. Mimo to relacje z otwarcia oraz późniejsze prezentacje i dyskusje oglądałem uchachany jak dziecko w kałuży. Powód: w końcu celebracji dokonań Blizzarda nie mógł mi spaprać Metzen.



I jak tu go nie kochać!...

Chris Metzen. Twórca, artysta, aktor, pisarz. W Blizzardzie od czasów, gdy firma zwała się jeszcze Chaos Studio. Zaczynał jako grafik (ściślej – szkicownik), współtworząc wizerunek Warcrafta, by od „dwójki" zajmować się także tłem fabularnym dla świata orków i ludzi. Wraz z Billem Roperem nakreślił ramy Sanktuarium – scenerii kolejnego hitu Blizzarda – Diablo. Wreszcie z Jamesem Phinney przeniósł nas w kosmos „gwiezdnego Warcrafta" – StarCrafta. Od Warcrafta III pełnił też honory dyrektora kreatywnego kolejnych gier z wyjątkiem – co ciekawe i znamienne – World of Warcraft, choć tradycyjnie także w nim użyczał głosu Thrallowi, Vol'jinowi, później również Varianowi Wrynnowi.

Wieść o tym, że Metzen rezygnuje z tworzenia gier i zamierza poświęcić czas rodzinie, fandom Blizzarda przyjął dwojako. Dla jednych nastąpiła ostateczna katastrofa, świat się zawalił i skończył, a w ogóle logicznie jest, że tak jak bez niego nie byłoby Diablocraftów, tak teraz nie ma szans, by pod tą marką mogło jeszcze powstać coś nadzwyczajnego. Inni jednak – oburzające! – przypominali nieśmiało, że po pierwsze jego twory nie były idealne (ma obsesję na punkcie motywu odkupienia, które produkował seriami, a śmierć postaci to dla niej „only a setback" – niedogodność, bo i tak powróci), a po drugie tak naprawdę nie robił nic sam. Zawsze był ktoś inny, jak Roper i Phinney czy współautorzy powieści i komiksów, kto również może mienić się przynajmniej ojcem chrzestnym sukcesów. Sam Metzen zresztą też przyznaje w swoim liście pożegnalnym, że jego kreatywność rodzi się z kontaktu z ludźmi. Być może więc on był najbardziej przebojowy? A może po prostu najgłośniejszy?

A głośny być potrafi i chyba głównie za to nie trawię tego Piotrusia Pana. Wiecie, że podpisuje swoje prace nickiem „Thundergod", czyli bóg grzmotu? Spójrzcie zresztą tylko na foto przy notce biograficznej w Wikipedii albo obejrzyjcie któreś z jego wystąpień na BlizzConie z ostatnich lat, choćby niesławne „GEEK IS" z 2010. Byłem na paru z nich i autentycznie skręca mnie na samo wspomnienie jego marnie maskowanej arogancji, tego wymuszania interakcji na publiczności, tego sztucznego przedłużania swego występu. Szybko nauczyłem się, że w trakcie „szoł Metzena" można śmiało ogarnąć zaległe maile – i tak niczego ciekawego na scenie zwykle nie było. I może przez to też jakoś tak łatwo mi dać wiarę pogłoskom, jakoby w ostatnich latach czynił więcej złego niż dobrego.

A to dlatego, że Metzen jako „Senior Vice President of Story and Franchise Development" stanowił także ostateczną instancję w kwestii kanonu WoW-a. Z tym zaś przynajmniej od czasów Cataclysmu było marnie: wprowadzane były te wszystkie bezcelowe wątki fabularne i doraźne postacie kluczowe (gdzie dziś jest Wrathion?). Bocznicami były też Mists of Pandaria i zwłaszcza Warlords of Draenor, których funkcją było chyba tylko odsunięcie w czasie biegu zdarzeń z „prawdziwego" Azeroth. Jednocześnie ze świata Warcrafta wyciekała pierwotna magia, jak wtedy choćby, gdy nieśmiertelności wyzbyły się smocze aspekty, co zrażało weteranów takich jak ja. Fabuł paru nowych odsłon podróży w inne nierzeczywistości, np. tej z Diablo III, wstydzi się zaś rzekomo nawet sam Blizzard. Śmiem twierdzić zatem, że fabularnie jeszcze przez lata łatać będą „kanony" Metzena, bo przecież już w The Burning Crusade generował sprzeczności, choćby w kluczowej wtedy kwestii pochodzenia draenei.

Na spadek jakości fabuły nałożyły się też coraz bardziej nieudane moim zdaniem rozwiązania mechaniczne w grze, która z przyjemności zmieniła się w obowiązek. W pewnym więc sensie według mnie **Metzen stał się dla WoW-a tym, czym był Jay „FTL" Wilson dla Diablo – symbolem upadku czegoś naprawdę wielkiego**. To jakby on osobiście odebrał mi najlepszą zabawkę w całym moim życiu – WoW-a – i to jakby przez niego jeszcze rok czy pół roku temu byłem przekonany, że już nigdy nie zaszarżuję na nowego bossa (uprzedzając pytanie, które nie padnie – tak, tankuję i rajduję, prot warrior nigdy nie był tak mocny, dziękuję bardzo za troskę). Nie wiem, jaki faktyczny wpływ miał Metzen na Legion, ale mówi się, że co najwyżej koordynował grafików w kwestii stylów artystycznych różnych stref.

Żeby nie było – naprawdę podziwiam dzieła, w których produkcji Metzen uczestniczył, ale zazdroszczę mu nie tyle wątpliwego talentu czy niepewnej pracowitości, co szczęścia do ludzi, z którymi miał okazję współpracować. Trafił w życiu na fantastyczną robotę, która tak naprawdę była przedłużeniem hobby i dzięki której stać go na „poświęcenie czasu rodzinie", czyt. dożywotnie nieróbstwo w wieku 42 lat. Swoją drogą bardziej cyniczni komentatorzy niż ja (w internecie jest miejsce dla każdego!) debatują, czy przypadkiem prawdziwym powodem odejścia Metzena z Blizzarda nie było aby jego przerośnięte ego. Być może nie był po prostu w stanie ścierpieć rosnącego wpływu młodszych i zdolniejszych. I choć on sam zastrzega się, że nie wypłynie nagle za sześć czy dwanaście miesięcy jako „dyrektor kreatywny" gdzieś indziej (Bonfire Studios?), to może jest tak tylko dlatego, że boi się podzielić los Billa Ropera, który przecież też był supergwiazdą Blizzarda, a skończył na branżowych rubieżach.

I na sam koniec ciekawostki: krótko po tym, jak Metzen ogłosił swoją emeryturę, z WoW-em rozstał się także wieloletni szef projektu Tom Chilton. W tym przypadku mam wrażenie, że jego dotąd odpowiedzialny za rajdy następca – Ion Hazzikostas – rzeczywiście ma szansę stanąć na ramionach giganta. I wreszcie w trakcie BlizzConu, i to była w sumie druga po Darkening of Tristram prawie niespodzianka BlizzConu – ogłoszone zostało oficjalnie, że do firmy powrócił Allen Adham, oryginalny współtwórca Silicon & Synapse (dwaj pozostali, czyli Mike Morhaime i Frank Pearce, twierdzą zgodnie, że to Adham zwerbował ich, a nie oni jego). Innymi słowy tak Blizzard, jak jego gry są w dobrych rękach i jeden samozwańczy ich rzecznik w tę czy we w tę praktycznej różnicy nie czyni. |CDA|

Jeden w tę czy we w tę Blizzardowi różnicy nie czyni.

KTO OD KOGO?

Poranne imponderabilia wcale nie zaagitowały go do małpowania stylu imć Papkina: **Cross**

Overwatch w kilka miesięcy osiągnął pozycję, dzięki której nie musi już nic nikomu udowadniać – sprzedaż w wysokości ponad 20 milionów kopii mówi sama za siebie. Gorszą sytuację PR-ową ma Paladins, czyli free-to-playowy konkurent gry, ochrzczony przez internet „bezczelną zrzynką z Blizzarda".

Zwariowana obsada złożona z niemal karykaturalnych bohaterów o zupełnie różnych zestawach umiejętności, kreskówkowa oprawa graficzna, perspektywa pierwszoosobowa, specjalne ruchy ograniczone cooldownami. Kiedy 16 września Hi-Rez Studios opublikowało zwiastun obwieszczający premierę Paladins na Steamie, fani Overwatcha natychmiast zbombardowali go negatywnymi ocenami i oskarżeniami o plagiat. Developerom nie pomagał sam **trailer, który wydawał się celowo prezentować grę jako darmowy klon hitu Blizzarda**. Podstarzały żołnierz z karabinem maszynowym, trącące mangową inspiracją projekty dziewcząt, heros przyciągający wrogów łańcuchem przed wykończeniem ich z bliska, mroczny antybohater cedzący nieustannie kolejne linijki o śmierci, kontrolowana zdalnie samobieżna bomba, a na koniec smoczy ultimate przebijający błękitną tarczę energetyczną zakutego w zbroję mięśniaka. Marketingowcy nie pokusili się o pokazanie w zwiastunie niczego, co nie miałoby bezpośredniego odpowiednika w Overwatchu.

Czy oskarżenia o plagiat są bezpodstawne? I tak, i nie.

Jestem kserem

Oliwy do flejmu dolał słynny jutuber videogamedunkey, który już kilkanaście godzin później w filmie „Paladins of the Realm" (skroc.pl/12bb9) ciętym dowcipem skwitował podobieństwa między obiema grami. Na ekranie pojawiały się sylwetki do bólu przypominające overwatchowego krasnoluda Torbjörna czy wyposażoną w lodowe moce Mei, a prześmiewcza narracja punktowała kolejne zbieżności: „Sorry, ale w Overwatchu nie doświadczysz tak twórczego myślenia projektantów. W Paladinsach zdobywasz na przykład skrzynki, z których możesz wyciągać nowe skórki dla swoich postaci, jak choćby... Barika. [Ten kurduplowaty brodacz] nie tylko strzela pociskami z lawy, ale buduje też działka. Sorry, Overwatcha na coś takiego po prostu nie stać. Albo popatrzcie na Evie, świetne w niej jest to, że w każdej chwili może zmienić się w bryłę lodu...".

Niemal trzy miliony zbombardowanych dowodami na plagiat subskrybentów jutubera najpierw uśmiało się do rozpuku, a następnie puściło w świat wieść o tej pozbawionej wstydu kserokopii. O Paladins zaczął dyskutować cały internet. Z jednej strony developerzy osiągnęli więc zamiar, jaki zdawali się mieć w celowo nawiązującym do fenomenu Overwatcha zwiastunie. Z drugiej coraz bardziej zaczęła im ciążyć

reputacja plagiatorów. W końcu oficjalną wypowiedź dla mediów opublikował Todd Harris, dyrektor operacyjny Hi-Rez Studios: „Choć Overwatch to rzeczywiście świetna gra, nie stanowiła ona inspiracji dla Paladins. Tworzenie gier to interaktywny proces, a wykorzystywane w nim pomysły pochodzą z wielu wydanych wcześniej projektów. Jeśli chodzi o strzelanki polegające na walkach herosów z różnymi zdolnościami, grą zasługującą na największe uznanie jest Team Fortress 2". Harris przypomniał, że już sześć lat temu jego studio wydało zainspirowanego TF-em i opartego na klasach shootera, czyli tworzonego od 2005 roku Global Agenda. A że Paladins przed przeniesieniem w realia fantasy było planowane jako sequel tej gry – nic dziwnego, że z około 85 umiejętności bojowych dostępnych obecnie w Paladins znaczna większość ma swoje pierwowzory właśnie w Global Agenda.

„Zważywszy na skalę marketingu Overwatcha, wielu ludzi nawet nie zdaje sobie sprawy, że część naszych bohaterów (pokroju uzbrojonego w miniguny mecha Ruckusa czy zmieniającej się w blok lodu Evie) była dostępna i grywalna w becie Paladins na długo przed pokazaniem podobnych postaci w Overwatchu. Pewne ficzery w stylu skrzyń ze skarbami też zademonstrowaliśmy w Paladins, zanim jeszcze zrobił to Overwatch". Na koniec developer zachęcił graczy do porównania rozgrywki z obu gier na YouTubie i wyciągnięcia własnych wniosków.

„Ale myśmy to już mieli"

Dalsze wyjaśnienia Harris złożył bezpośrednio społeczności gry na Reddicie. Przyznał tam, że zapowiedź Overwatcha była dla nich „szokiem", przez który długo zastanawiali się, co robić dalej. Nie chcieli rywalizować bezpośrednio z Blizzardem (a przynajmniej tak twierdzą – wspomniany już zwiastun poniekąd temu zaprzecza). „Zaczęliśmy więc eksperymentować z różnymi metodami, które mogłyby odróżnić naszą rozgrywkę od konkurencji. Wypróbowaliśmy różne TTK *(czas potrzebny na zabicie przeciwnika – przyp. red.)*, różne style map, różne tryby, różne motywy przewodnie gry. Testy, statystyki i sondy uzmysłowiły nam jednak, że tego typu zmiany trafiły w gusta niewielkiej grupy graczy. W końcu stwierdziliśmy: chrzanić, zróbmy to, co uważamy za najlepsze i najbliższe naszej pierwotnej wizji. Nawet jeśli ludzie pomyślą, że to wszystko za bardzo przypomina Overwatcha".

Pracownicy Hi-Rez przygotowali na swoją obronę wiele dowodów, ale i tak większość sprowadzała się w sumie do tego, że niemal wszystkie elementy łączące Overwatcha i Paladins (w tym dziesiątki umiejętności specjalnych) można było znaleźć już w Global Agenda i Team Fortress 2. Blizzardową panią doktor Mercy skwitowali klipem, w którym zaprojektowany przez Valve medyk biega z identycznym promieniem leczącym. Widowmaker porównano do pani snajper z Global Agenda, także potrafiącej dostrzegać wrogów przez ściany i podkładać trujące miny. Podobieństwa między Barikiem a Torbjörnem wyjaśnili postacią Inżyniera z TF2, także budującego działka i wyposażonego w broń krótkdystansową. Na profilu studia pojawiły się nawet filmy z prototypu Paladins o nazwie Aurum, gdzie swoje zdolności demonstrował Fernando, czyli przypominający blizzardowego Reinhardta spec od szarż, blokowania ataków tarczą i rzutów młotem. Todd Harris dodał też, że wszystkie trzy wariacje rozgrywki dostępne na start w Overwatchu – Eskorta, Szturm i Kontrola – pojawiły się zarówno w Team Fortress 2, jak i Global Agenda. Przyznał jedynie, że **pojedyncze funkcje pokroju killcama czy usprawnionej kompensacji laga rzeczywiście podkradli właśnie z gry Blizzarda**.

Kruszące się kopie

Z jednej strony ma on rację – **żadna koncepcja w Overwatchu nie jest stuprocentowo oryginalna** (Blizzard to w końcu ekspert od szlifowania cudzych pomysłów). Z drugiej jednak – Paladins w oczach wielu osób położyła nudna i wtórna estetyka, przez którą gra rzeczywiście często jawi się jako tania podróbka. Wszystkie postacie kobiece mają ten sam typ budowy ciała i konwencjonalnie atrakcyjnej twarzy – ot, pozbawione charakteru wielkookie dziewczątka ulepione z tej samej gliny co dziesiątki pin-up girls reklamujących przeglądarkowe free-to-playe. Projektom bohaterów brak natychmiastowej czytelności i niepowtarzalnego stylu, które cechują Overwatcha – paladinsowy Androxus Bogobójca przez nadmiar ozdobników wygląda jak parodia overwatchowego Reapera (który sam jest przecież parodią), a siedzący za sterami uzbrojonego w miniguny mecha goblin Ruckus na pewno nie jest tak rozpoznawalnym typem postaci jak żywcem wyjęta z popularnych anime D.va.

Warto też dodać, że wspomniany Fernando, będący rzekomo pierwowzorem Reinhardta, dopiero z czasem zmienił tarczę na egzemplarz zaskakująco podobny do osłony overwatchowego kolegi. W połączeniu z wierzchowcami bardzo zbliżonymi do tych z Heroes of the Storm oraz wykorzystaniem w rozgrywce kart mocno przypominających te z Hearthstone'a sprawia to wrażenie, że może Hi-Rez Studios stać na odróżnienie się od konkurencji (patrz: opcje personalizacji postaci w trakcie rozgrywki), ale **wolą opierać się na sprawdzonych wzorcach**.

Plagiator i plagiatowany

Ale przecież Blizzard zasłynął lata temu tym samym – zrezygnowawszy z prac nad uniwersum Warhammera (po złych doświadczeniach związanych z gradaptacjami DC Comics), jakiś czas później stworzył czerpiącego z estetyki Games Workshop Warcrafta. Kiedy jeden z producentów serii dostał w prezencie od ojca zestaw warhammerowych figurek, rodziciel skwitował prezent słowami: *powinieneś skontaktować się z działem prawnym, bo chyba cię plagiatują*. Overwatchowi tego typu pomyłki raczej nie grożą – genialny marketing, tony fanartów i ponad 20 milionów fanów w kilka miesięcy uczyniły go jednym z najważniejszych filarów portfolio Blizzarda. Ale kto wie, może na kilkudziesięciu tysiącach graczy, które mimo kpin codziennie przyciąga do siebie Paladins, Hi-Rez zbuduje za kilka lat faktycznie autorskie rozwiązania – i z czasem samo znajdzie się po stronie plagiatowanych? |CDA|

A CO Z BATTLEBORNEM?

Nic. Parę miesięcy po hucznej premierze gra w niego na Steamie przeciętnie niecałe trzysta osób jednocześnie. A jeszcze niedawno Gearbox wyrażał nadzieję, że będzie to hit porównywalny z Borderlandsami. Overwatch zaszkodził wizerunkowi tej gry nieporównywalnie bardziej niż Paladinsom – choć Battlebornowi znacznie bliżej było do klona Doty niż Team Fortress 2, zwariowane projekty postaci, umiejętności oparte na cooldownach i perspektywa pierwszoosobowa sprawiły, że gracze wiedzieli lepiej. I tak jak w artykule obok tu również zawinił marketing: zamiast podkreślać ogromne różnice między obiema produkcjami Gearbox bawił się w podgrzewanie atmosfery tekstami typu „idziesz na solo, @PlayOverwatch?". No i poszli.

„Wkręceni" piraci

Sprawdza: **Allor**

Polska policja skonfiskowała już 2600 pecetów, a może to być tylko wierzchołek góry lodowej. Komu i za co? Osobom podejrzanym o ściągnięcie z internetu filmu „Wkręceni". Zaczynasz się bać? Kliknij, by dowiedzieć się więcej!

Na początek fakty. A te są takie, że policja zajęła się tropieniem piratów, którzy od czerwca do lipca 2014 roku pobrali „Wkręconych". O ściganie wystąpiła odpowiadająca za dystrybucję obrazu firma Interfilm. Akcja dotyczy całego kraju, a podejrzanych jest 40 000 adresów IP. No dobrze, ale co to oznacza?

Co?

Adres IP mają urządzenia podłączone do internetu. Mając je oraz czas połączenia, organy ścigania mogą uzyskać od operatorów telekomunikacyjnych dane osoby lub firmy, która konkretne łącze opłaca, a w przypadku łączy stacjonarnych – także ich adres. Problem w tym, że pod jednym adresem IP, nawet gdy uda mu się przypisać miasto, ulicę, numer domu i mieszkania, kryć się może wiele maszyn. Nie tylko zresztą pecetów – również w mieszkaniu mogą to być przecież telefony czy tablety, które także nadają się do oglądania „Wkręconych". Z premedytacją pominąłem choćby Smart TV, bo wbrew niektórym doniesieniom prasowym **samo pobieranie czy streamowanie filmu wcale nie jest w Polsce nielegalne**. Według Ustawy o prawie autorskim (którego artykuł 116 znajdziesz w ramce) nielegalne jest bowiem wyłącznie rozpowszechnianie cudzych utworów. Jeśli ktoś korzysta z YouTube'a i podobnych serwisów, nic mu nie grozi (ale pod warunkiem, że dany film jest już dostępny w Polsce, bo oglądanie go przed oficjalną premierą jest równie niezgodne z prawem, co udostępnianie!). **Gorzej jeśli woli torrenty lub inne sieci P2P.** W takim przypadku pobierając pliki, automatycznie się je udostępnia innym – co wystarczy, by znaleźć się na celowniku firm walczących z piractwem.

Kto?

Adresu IP, a nawet fizycznego, nie da się automatycznie przypisać do konkretnej osoby. W tym miejscu do akcji musi wkroczyć prokurator i na podstawie zgłoszenia o możliwości popełnienia przestępstwa wydać nakaz, na postawie którego policja rozpoczyna akcję zbierania dowodów. To wystarczy, by mundurowi mogli zapukać do mieszkania i zarekwirować komputer. Ważne: **zabrać mogą wszystkie maszyny znajdujące się pod danym adresem, a dopiero biegły stwierdza, czy któryś z nich został użyty do popełnienia przestępstwa** – i jeśli nie był, może zostać zwrócony. Bardzo rzadko robi się to na miejscu, komputery mogą więc spędzić na policji wiele miesięcy, a nawet lata! Na protesty, między innymi obecnego Rzecznika Praw Obywatelskich (chodzi przecież o zarekwirowanie na długi czas sprzętu, co do którego istnieje tylko podejrzenie, że mógł być użyty do popełnienia przestępstwa – dowody są dopiero zbierane!), policja odpowiedziała, że jeśli to możliwe, konfiskowane są tylko dyski lub sporządzane ich cyfrowe kopie, choć – jak podkreślono – rekwirowanie komputerów czy smartfonów jest jak najbardziej legalne.

Co dalej?

Kolejne kroki zależą od tego, czy biegłym uda się udowodnić, że dany komputer był wykorzystywany do przestępstw. Jakichkolwiek. **Dowolne (np. jedna piracka gra lub program) wystarczy, żeby sprzęt przepadł.** Pytanie tylko, czy na tym się skończy. To zależy od tego, czy uda się ustalić, kto go do popełnienia przestępstwa używał – bo skazać można jedynie konkretną osobę, a nie wszystkich mieszkańców spod danego adresu. Dopiero gdy mamy winnego, sąd może wymierzyć karę, która w podobnych przypadkach wynosiła zazwyczaj kilkaset złotych („Wkręceni" wcale nie są pierwsi, podobnie było z „Niezniszczalnymi" i „Czarnym czwartkiem").

Na kilkaset złotych opiewają również propozycje ugody, które kancelarie prawne wysyłają do osób podejrzanych o łamanie prawa autorskiego. I to jeszcze przed sporządzeniem pozwu, obiecując przy okazji, że po uiszczeniu opłaty dany adres IP zostanie wymazany z bazy. Cóż, jeśli faktycznie coś spiraciłeś, nie jest to wcale taka zła opcja, zwłaszcza jeśli nie wyobrażasz sobie życia bez komputera.

Oczywiście lepiej postępować zgodnie z prawem, przyda się jednak także odrobina szczęścia. Bo przecież twoja maszyna mogła paść ofiarą hakerów i udostępniać pirackie materiały bez twojej zgodny, do twojego Wi-Fi mógł się włamać sąsiad, a na liście „piratów" mogłeś się znaleźć (znaczy: adres IP) przez przypadek... I choć jesteś niewinny, to komputer/dysk najpewniej na wiele miesięcy stracisz. Dura lex, sed lex. |CDA|

Art. 116 Ustawy o prawie autorskim

1. Kto bez uprawnienia albo wbrew jego warunkom rozpowszechnia cudzy utwór w wersji oryginalnej albo w postaci opracowania, artystyczne wykonanie, fonogram, wideogram lub nadanie, podlega grzywnie, karze ograniczenia wolności albo pozbawienia wolności do lat 2.
2. Jeżeli sprawca dopuszcza się czynu określonego w ust. 1 w celu osiągnięcia korzyści majątkowej, podlega karze pozbawienia wolności do lat 3.
3. Jeżeli sprawca uczynił sobie z popełniania przestępstwa określonego w ust. 1 stałe źródło dochodu albo działalność przestępną, określoną w ust. 1, organizuje lub nią kieruje, podlega karze pozbawienia wolności od 6 miesięcy do lat 5.
4. Jeżeli sprawca czynu określonego w ust. 1 działa nieumyślnie, podlega grzywnie, karze ograniczenia wolności albo pozbawienia wolności do roku.

Zgubne skutki oglądania filmów w kinie „Torrent".

„Wkręceni" a gry i programy

Tak zwany „dozwolony użytek", który pozwala na legalne oglądanie filmów czy słuchanie muzyki, nie ma zastosowania do programów komputerowych. Dlatego wystarczy mieć na swoim komputerze choć jeden nielegalny program lub grę (nie trzeba go, jak w przypadku multimediów, udostępniać ani nawet zainstalować!), by w razie kontroli, np. przypadkowej, popaść w duże kłopoty.

Lara, której już nie ma

Grób liliją zasiewał: **Papkin**

Specjalna edycja Rise of the Tomb Raider to prezent, jaki podarowano graczom na okoliczność supersłodkiej dwudziestki Croftówny. Zamiast jednak wkładać imprezowe czapeczki powinniśmy zasłaniać twarze woalkami i w zadumie milczeć nad trumną. Bo Lara, z którą zaprzyjaźniliśmy się 20 lat temu, już od dawna nie żyje.

W momencie narodzin Croft **była destylatem fantazji nastolatka** – ładna buzia, szorty ciasno opinające pupę, biust wskazujący na regularne wizyty w gabinetach medycyny estetycznej. Lara wszystko wiedziała najlepiej, niczego się nie bała i nigdy się nie myliła. Ta jej idealizacja była zresztą karkołomna, bo też w pierwotnej wizji bohaterka była (równocześnie!) lolitką i dominą, brylującą wśród towarzyskiej śmietanki Lady Croft, dowcipną kumpelą, gibką atletką, genialnym archeologiem i mitologicznym herosem, zdolnym powalić z pomocą ikonicznych „klamek" nawet tyranozaura!

Żyła szybko

Moja Lara to jednak nie tylko mokry sen chłopca lat 15 (pamiętajmy, że gry były wówczas kierowane głównie do nieletniej płci brzydkiej, a nie do zaczytujących się w Glorii Steinem absolwentek gender studies). To oderwana od rzeczywistości postać, która wchodzi w świat legend, baśni i teorii spiskowych. **Oryginalne gry z tego cyklu miały realizm w nosie**, a po złej stronie lufy meldowała się cała plejada absurdalnych przeciwników. Gigantyczne goryle? Ujdzie, prawda. Ale kocie mumie? Centaury? Ożywione posążki Shivy? A nawet (zgroza!) skaterzy?!

Najbardziej pofolgowano sobie, projektując bossów. T. rex z „jedynki" spodobał się programistom tak bardzo, że stawaliśmy naprzeciw niemu jeszcze dwukrotnie. Druga odsłona musiała podnieść poprzeczkę, stąd kazała nam umykać przed pięściami yeti i płomieniami buchającymi z paszczy chińskiego smoka. Zdawałoby się, że Core Design znalazło się pod ścianą, ale szczęśliwie trzecia część odleciała w kosmos, każąc nam (na lata przed „Indianą Jonesem i Królestwem Kryształowej Czaszki"!) poszukiwać artefaktów Obcych. Ganiał za nimi również niejaki doktor Willard, który – umieściwszy bezcenne znaleziska w jednym z kraterów Antarktydy – zabełkotał coś o „kolejnym kroku w ewolucji człowieka"... i przemienił się w gigantycznego pająka żywcem wyrwanego z horrorów Johna Carpentera.

Lara musiała się też zmierzyć z bodaj najsłynniejszym ze starogreckich mitów. Atlantydą. Croft walczyła z Atlantami dwukrotnie, zarówno w części pierwszej, jak i w Underworld. Ci zaś nie pozostawali dłużni i, by powstrzymać archeolożkę, przygotowali aż dwa jej sobowtóry. W chronologicznie późniejszej części pojawiała się mroczna wersja Lary... wiecie, taka z mocniejszym makijażem, rudą farbą na włosach, siateczką żył na szyi oraz tendencją do wysadzania rodowej posiadłości bohaterki w powietrze. Ale absolutną gwiazdą serii jest „klon" Lary, przed jakim stajemy w „jedynce" – odarty ze skóry humanoid o oczach Spielbergowego E.T. Nie była to najbystrzejsza owieczka w stadzie, bliźniak był skłonny jedynie powtarzać ruchy Croftówny i dość łatwo dało się go wmanewrować we wskoczenie do krateru i przerobić „bekonową Larę" (jak ochrzcili dziwadło fani) w zasmażany boczek.

Moja Lara nieustannie nakręcała spiralę absurdu.

W trzech pierwszych częściach developerzy nieustannie nakręcali spiralę absurdu. Tę właśnie Croft pokochaliśmy i właśnie ona była w stanie sprzedać 25 milionów egzemplarzy oryginalnej trylogii! Ostatnią Rewelację stanowiło The Last Revelation. W prologu poznaliśmy 16-letnią Larę, która związawszy włosy w kucyk i wbiwszy się w kostium gwiazdy porno (w roli „uczennicy koledżu"), wyruszyła na swą pierwszą ekspedycję. Po zdobyciu artefaktu mentor dziewczyny, niejaki Von Croy, okazał się zdrajcą, o czym wiadomo było właściwie od początku, gdyż mówił z silnym niemieckim akcentem. Uwolniwszy boga chaosu, Seta, Croft odbyła kolejną ze swych radośnie nonsensownych przygód, podczas której rozbijała się po Kairze i Aleksandrii, prując oburącz do ninja i szkieletów oraz perorując w cutscenkach z połową egipskiego panteonu. Potem było już tylko gorzej, czego pokłosiem był upadek Core Design i przejęcie serii przez Crystal Dynamics.

Umarła młodo

W 2013 Brian Horton, reżyser reboota Tomb Raidera, ogłosił w wywiadzie, że jego studio pragnie nadać heroinie „emocjonalną głębię" i wreszcie pokazać, iż „jest ona istotą ludzką". Wtórowała mu scenarzystka Rhianna Pratchett, radośnie szczebiocząc, iż pomoże odkryć Croftównie, kim właściwie jest i dokąd zmierza. **Złośliwie trzeba zauważyć, że zmierzała do stania się żeńską wersją Teda Bundy'ego**. Owszem, w prologu przeżywa ona traumę, musząc odebrać po raz pierwszy życie... ale na kolejnych 15 godzin staje się pełnokrwistą psychopatką, która potyka się z jak najbardziej ludzkimi przeciwnikami, nosi funkcjonalne stroje i której biust nie obciąża kręgosłupa na tyle, by wywołać skoliozę. Wydany w 2013 Tomb Raider był końcem purnonsensowego ideału i kolejnym krokiem ku źle rozumianemu realizmowi.

A choć pewne ślady legendy wciąż da się wyczuć (na przykład w mobilnym GO albo niedawnym spin-offie Temple of Osiris), **prawdziwa Lara wylądowała na uboczu historii**. OK, przyznaję – wobec tytułów Crystal Dynamics trudno wyprowadzić zdecydowany cios, bowiem developer doskonale wyczuł dziejowego ducha i zaserwował nam soupe à Uncharted, którą krytycy (niekoniecznie kulinarni) skwitowali donośnym: „très très bon!". By jednak przywrócić marce świetność, decydenci studia musieli wpierw strzelić heroinie w głowę, słowem: zabić tę nierealną Larę, z którą pracowało niegdyś Core Design. |CDA|

Z „bekonową Larą" mogliśmy się potykać zarówno w „jedynce", jak i jej odświeżeniu (Anniversary).

DEKADA PLAYSTATION 3

Hołd swojej pierwszej składa: **CormaC**

PlayStation 3 to dla mnie konsola wyjątkowa – bo moja pierwsza własna. Kupiłem ją zamiast łóżka(*) zaraz po przeprowadzce do nowego mieszkania. Kiedy więc padła propozycja uczczenia w CDA listopadowego dziesięciolecia PS3, od razu podjąłem się przybliżenia wam wzlotów i upadków tej wspaniałej pod pewnymi względami – i jakże nieudanej pod innymi – konsoli.

Wchodząc 18 maja 2005 roku do mieszczącego E3 budynku LA Convention Center, nie dało się przegapić najważniejszego wydarzenia tej edycji imprezy. Zwiedzających witał gigantyczny banner zapowiadający nową konsolę Sony. Tę Japończycy po raz pierwszy przedstawili światu dwa dni wcześniej, na swojej konferencji poprzedzającej targi. I do Los Angeles, i na wrześniowe Tokyo Game Show nie przywieźli jednak działającego urządzenia, prezentując jedynie, jak będzie wyglądało. Najbardziej rzucał się w oczy **dziwaczny pad w kształcie bumerangu**. Później, po fali kpin i krytyki pod adresem nieszablonowego projektu kontrolera, zrezygnowano z niego, tłumacząc, że nigdy nie rozważano go jako ostatecznej wersji. Mhm. Zrezygnowano też niestety z obiecywanej początkowo kompatybilności wstecznej.

Brak działającej konsoli oczywiście nie przeszkodził Sony w demonstrowaniu na E3 i TGS możliwości następczyni PS2 – czy raczej przewidywanych możliwości, bo **do pokazów używano komputerów o specyfikacjach zbliżonych do planowanych bebechów konsoli**. Prezentacje – m.in. Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots oraz demo technologiczne potencjalnego remake'u Final Fantasy VII – robiły oczywiście ogromne wrażenie, ale ze względu na brak działającej konsoli budziły też wątpliwości. Kontrowersjami obrósł oszałamiający zwiastun Killzone'a 2. Później przedstawiciel studia Guerrilla Games tłumaczył, że nie było żadnego przekrętu, bo był to oczywiście tzw. target render (czyli filmik zajawiający, „co według nas będzie możliwe na PS3"), a całe zamieszanie wynikło z pomyłki zakręconego przedstawiciela Sony, który błędnie reklamował nagranie jako wygenerowane z użyciem autentycznego silnika gry. Warto jednak wspomnieć, że gdy Killzone 2 trafił do sprzedaży w lutym 2009 roku, jego oprawa rzeczywiście wgniatała w fotel, a i średniej ocen twórcy nie musieli się wstydzić, bo ta pomimo mało odkrywczej rozgrywki sięgnęła 91%.

Z dużej chmury mały deszcz

Najwcześniejszą premierę PS3 Sony zaplanowało oczywiście na swoim macierzystym rynku – pierwsi szczęśliwcy z Japonii przytulili pudełka z wyczekiwanym sprzętem o 7:00 rano 11 listopada. Trzeba odnotować fakt, że **do walki z konkurentem – Xboksem 360 – PlayStation 3 startowało z gorszej pozycji. Konsola Microsoftu trafiła na półki sklepowe rok wcześniej** (22 listopada 2005 w USA), a przecież wielu graczom jedna platforma na generację w zupełności wystarczy i nie każdy miał cierpliwość, by czekać na rywalkę Xboksa.

Wróćmy jednak do Japonii, gdzie w ciągu pierwszej doby nabyto zaledwie 81 639 konsol, co przy 980 tys. sztuk PS2 sprzedanych na tamtejszym rynku w dniu debiutu było wynikiem żałosnym. Gier na PS3 zeszło w tym czasie... 66 684 egzemplarzy. Oznacza to, że co najmniej 15 tysięcy peestrójek kupiono bez gier. Dlaczego? Oczywiście po to, by wystawić zafoliowane pudełka na eBayu.

Obrotnym Japończykom w koszeniu kasy na aukcjach pomógł nie tylko wcześniejszy start urządzenia na ich rynku, ale też **dramatyczne niedobo-**

POŻEGNANIE Z LINUKSEM

Pierwotnie PS3 oferowała funkcję OtherOS pozwalającą na instalację alternatywnego systemu operacyjnego, np. Linuksa, dzięki czemu dało się używać PS3 do zastosowań poważniejszych niż gry. Slim był już jednak pozbawiony tej funkcji, a 1 kwietnia 2010 Sony zrobiło brzydkiego psikusa posiadaczom starszych wersji konsoli, usuwając OtherOS w aktualizacji 3.21 i podając jako przyczynę „obawy dotyczące bezpieczeństwa". Nietrudno domyślić się, że Sony chciało zatrzasnąć furtkę, która mogła posłużyć do złamania zadziwiająco skutecznych antypirackich zabezpieczeń konsoli. Zirytowani amerykańscy użytkownicy złożyli jeszcze w kwietniu 2010 roku pozew zbiorowy, argumentując, że firma zachęcała do zakupu urządzenia m.in. właśnie funkcją OtherOS. Po sześciu latach walki w sądach Sony zgodziło się w tym roku na zwrot 55 dolarów każdemu, kto udowodni, że faktycznie używał alternatywnego systemu przed niesławnym update'em, i 9 dolarów tym, którzy oświadczyli, że OtherOS był ważnym argumentem przy wyborze konsoli.

A właśnie że nie DualShock 3. Pierwotnie PS3 sprzedawana była z padem Sixaxis, który wyglądał jak DS, ale pozbawiony był wibracji. DualShocka zachodni gracz mógł dokupić dopiero w 2008 roku.

PS3 W SŁUŻBIE NAUKI

Nieszczęsny Cell, który napsuł tyle krwi twórcom gier, znalazł niespodziewane uznanie w oczach pracowników naukowych. PS3 okazało się znakomitą podstawą... superkomputerów. University of Massachusetts Dartmouth wykorzystało klaster ośmiu peestrójek do symulacji oddziaływania supermasywnych czarnych dziur na mniejsze obiekty, a opiekun projektu twierdził, że moc obliczeniowa tej konstrukcji przekracza wydajność systemu złożonego z ponad 100 procesorów Intel Xeon. W listopadzie 2010 roku amerykańskie Air Force Research Laboratory spięło zaś ze sobą 1760 konsol, tworząc potwora, który z mocą 500 TFLOPS uplasował się na 33. miejscu ówczesnej listy najszybszych superkomputerów świata.

ry peestrójek w reszcie świata. Gdy konsola zawitała do Stanów kilka dni później (17 listopada), cały zapas wyprzedał się pierwszego dnia, a w kolejkach i marketach wybuchały bójki, bo ludzie przemocą wydzierali sobie nawzajem kartony z najmłodszym dzieckiem Sony. Wszystko przez to, że kij w szprychy amerykańskiego debiutu wetknął problem z dostawą. Do sklepów w USA miało w pierwszym rzucie trafić 400 tys. egzemplarzy PS3, szacuje się jednak, że na huczną premierę spóźniło się aż 40% sztuk. Efekt był taki, że **w ciągu pierwszego tygodnia sprzedaży peestrójka dostępna była w Stanach głównie na eBayu, gdzie jej cena przekraczała absurdalne 2 tys. dolarów** (przebicie było więc czterokrotne!).

Królowa Wielkiej Brytanii

Największą cierpliwością musieli jednak wykazać się fani PlayStation z pozostałych części świata, w tym Polacy. Choć pierwotnie zakładano listopadową premierę na wszystkich rynkach, jeszcze we wrześniu 2006 roku Sony poinformowało, że zmuszone jest odsunąć w czasie dostawy do Europy, Afryki, Australii, Nowej Zelandii i na Bliski Wschód. Nie podano wtedy nawet nowej daty rozpoczęcia sprzedaży i dopiero **w styczniu 2007 roku dowiedzieliśmy się, że PS3 zamelduje się u nas 23 marca**. Winne temu poślizgowi były diody laserowe niezbędne do produkcji wykorzystanego w konsoli napędu Blu-ray. Zwyczajnie ich zabrakło. Sony w panice obcięło dostawy tych elementów do producentów innych odtwarzaczy Blu-ray, ale to nie wystarczyło, by uratować premierę konsoli. Gdy ta wreszcie się odbyła, umęczeni oczekiwaniem europejscy fani rzucili się na PlayStation 3 jak szaleni.

W Wielkiej Brytanii urządzenie potrzebowało 48 godzin, by znaleźć 173 tys. nabywców i stać się tam najszybciej sprzedającą się konsolą stacjonarną (obecnie brytyjską rekordzistką jest PS4 – ponad 250 tys. pudeł w dwie doby). **Na całym Starym Kontynencie start peestrójki był zresztą rekordowy.** Financial Times doniósł, że w ciągu dwóch pierwszych dni rozeszło się w kontynentalnej Europie 600 tys. egzemplarzy (łączny przychód: 400 mln euro), co znaczy, że PS3 przyćmiło swą poprzedniczkę, która do uzyskania podobnego wyniku potrzebowała w 2000 roku kilku tygodni. Gorzej wypadł również X360, bo w pierwszym miesiącu ze sklepów znikło pół miliona sztuk maszynki Microsoftu. Ta nie musiała wtedy jeszcze konkurować ani z Wii (premiera pod koniec 2006 roku), ani z PS3. Dziennikarska rzetelność nakazuje zaznaczyć, że sprzedaż Xboksa byłaby zapewne okazalsza, gdyby jego skrzydeł nie podcięły w Europie poważne problemy z dostawami.

Droga impreza Sony

Gdy jednak opadły pierwsze emocje, okazało się, że **w skali świata początkowa sprzedaż nowej konsoli Sony nie była zachwycająca**. Wpływ na sytuację miało i to, że X360 dostał dość czasu, by na dobre rozgościć się w domach graczy, i cena PS3 – ta zaś grani- »

Początkowo Sony traciło na każdej sztuce 240 dolarów.

51 741

pucharów, w tym 1112 platynowych, ma na koncie (w momencie powstania tego tekstu) rekordzista wśród łowców trofeów, niejaki Hakoom (który jako pierwszy osiągnął też 100. poziom). Trudno dzisiaj wyobrazić sobie grę na konsoli bez „aczików" lub „trofików", ale te ostatnie zawitały do świata PlayStation dopiero w lipcu 2008 roku, wraz z aktualizacją 2.40.

TRZEBA ZAGRAĆ

THE LAST OF US

Jedna z tych gier, obok których nie sposób przejść obojętnie. Zaskoczyły mnie w niej przede wszystkim dwie rzeczy. Pierwszą było to, że przeciwników trzeba się tutaj bać i unikać, drugą – fakt, że nie potrafiłem zidentyfikować relacji pomiędzy głównymi bohaterami. Niby wszystko było jasne: facet z przyszywaną córką – z przypadku, z konieczności, zrządzeniem losu. Przez całą grę jednak nie dawały mi spokoju motywy, jakimi kierowały się dobrze nakreślone postacie. *[Krigore]*

GRAN TURISMO

Najlepsza seria wyścigowa na konsolach Sony (PS3 kupiłem dopiero, gdy pojawiła się na niej GT5 Prologue), a przez wielu uważana za najlepszą w ogóle. Setki obłędnie wyglądających samochodów, bardzo przyjemny model jazdy, dziesiątki torów i rozbudowany tuning – ta gra zapewnia miesiące dobrej zabawy! Zwłaszcza że GT6 jest równie dobra na padzie co na kierownicy i ciągle cieszy się pełnym wsparciem ze strony twórców, co przekłada się choćby na dostępność nowych wyzwań. *[Allor]*

GOD OF WAR

Na PS3 ograć można wszystkie sześć odsłon serii, w tym „jedynkę" i „dwójkę" przeniesione z PS2 i dwie poboczne wydane pierwotnie na PSP. Największe wrażenie robią oczywiście gry przygotowane specjalnie dla PS3 – GoW III i Wstąpienie. Przy „trójce" mnie zatkało. Wciąż pamiętam, jak siedziałem na podłodze przed telewizorem, oszołomiony zachwycającą oprawą i rozmachem, który trudno zapomnieć. Warto zapoznać się z tymi slasherami i zrozumieć, dlaczego Kratos stał się jednym z symboli PlayStation. *[CormaC]*

UNCHARTED

Cykl Uncharted to jedna z najcenniejszych pereł Sony i spełnienie marzeń każdego, kto pożąda filmowego polotu. Ten zaś jest w grach Naughty Dog po prostu niezrównany. „Jedynka" już się zestarzała, ale „dwójka" i „trójka" to wciąż jazda bez trzymanki w stylu kinowego „Indiany Jonesa", którą odbywa się z wypiekami na twarzy, przysuwając się coraz bliżej ekranu. Obie gry wciąż wyglądają fantastycznie, bo Naughty Dog to jedno z tych nielicznych studiów, które potrafiły wycisnąć z PS3 calutką moc. *[CormaC]*

czyła z absurdem, więc krytykowali ją zgodnie dziennikarze, nabywcy i analitycy rynkowi. W Europie trzeba było za cudeńko Sony zapłacić aż 599 euro, w Polsce wyceniono je oficjalnie na 2399 zł! To dużo więcej, niż należało wysupłać z kieszeni, by stać się posiadaczem X360, gdy ten wchodził do sklepów – droższa jego wersja kosztowała 399 euro.

Sony broniło swojej polityki cenowej, wskazując na przewagę technologiczną PlayStation 3 nad Xboksem 360. Serwisy internetowe zaczęły wyliczać koszty produkcji konsoli i stało się jasne, że japoński gigant dokłada do każdego sprzedanego egzemplarza poważną kwotę. **Oszacowano, że wytworzenie peestrójki w wersji z dyskiem 60 GB, sprzedawanej w USA za 599 dolarów, to wydatek rzędu 840 „zielonych"** (przy ok. 320 dolarach w przypadku X360). Dopłacanie do konsol i odbijanie sobie strat zyskami ze sprzedaży gier nie jest wyjątkową sytuacją, ale w tym przypadku rozbieżności były zbyt duże. W roku fiskalnym zakończonym w marcu 2007 dział gier Sony był pod kreską na 1,97 mld dolarów, a w kwietniu tego samego roku prezes Sony Computer Entertainment, Ken Kutaragi, obwieścił zamiar przejścia na emeryturę. Przypadek? Firma twierdziła, że tak, ale media donosiły co innego. **Minęły lata, zanim sprzedaż PS3 zaczęła przynosić zyski dzięki obniżeniu kosztów produkcji**, które w sierpniu 2009 roku skurczyły się do 240 dolarów za sztukę.

Tak wyglądała pierwsza wizualizacja PlayStation 3 ze słynnym fantazyjnym padem w kształcie bumerangu.

PSN W POPŁOCHU

Między 17 a 19 kwietnia 2011 roku miał miejsce słynny atak na sieć PlayStation Network. Napaść hakerów zmusiła Sony do wyłączenia usługi 20 kwietnia, ale prawdziwe rozmiary tragedii poznaliśmy dopiero 2 maja. Japoński gigant zachował się skandalicznie, zwlekając tak długo z poinformowaniem użytkowników, że łupem hakerów padły dane 77 milionów kont, w tym kilkanaście tysięcy numerów kart kredytowych! Przy okazji wydało się, że zabezpieczenia antywłamaniowe systemu były śmiechu warte – zaszyfrowane były jedynie dane kart, całą resztę zaś (w tym nazwiska i adresy mailowe) można było swobodnie przeglądać. PSN zaczął wracać do życia dopiero w połowie maja, a Sony zaoferowało użytkownikom darmowe gry i gratisowe 30 dni płatnej wersji usługi (PS Plus). Szkody spowodowane przez przymusowe wyłączenie sieci oszacowano na 171 mln dolarów, gorsza była jednak potworna szrama na wizerunku. Ja sam wymieniłem wtedy kartę płatniczą, którą przypisałem do konta na kilka dni przed wyciekiem danych.

O tym, że konsola Sony była drastycznie droższa od konkurentki Microsoftu, zadecydowały przede wszystkim dwa podzespoły – napęd Blu-ray oraz procesor Cell. **Postawienie na Blu-raya okazało się strzałem w dziesiątkę**, bo wykorzystany w X360 konkurencyjny format HD DVD nie przetrwał próby czasu. (PS3 było zresztą przez jakiś czas po premierze... najtańszym na rynku odtwarzaczem Blu-ray). Jeśli zaś chodzi o Cella...

Cellny strzał w stopę

„Prawdziwy koszmar". Takimi słowami pracę z PS3 scharakteryzował Kazunori Yamauchi, szef studia Polyphony Digital i producent serii Gran Turismo. Nie był w swojej opinii odosobniony – nie sposób znaleźć developera, który nazwałby tworzenie gier na peestrójkę przyjemnością. Sam Bobby Kotick (prezes Activision Blizzard) sarkał na wysokie koszty produkcji tytułów na platformę Sony. Wszystko

Twórcy gier są zgodni, że praca z PS3 była koszmarem.

TRZEBA ZAGRAĆ

HEAVY RAIN

Po dziś najlepszy z interaktywnych filmów Davida Cage'a i jedyny scenariusz, przy którym złotousty Francuz trzymał się jednej konwencji. Heavy Rain to znakomity prestidigitator i faktycznie udaje mu się przekonać gracza do swojej rzekomej nieliniowości oraz do ważkości podejmowanych decyzji. Wybitne osiągnięcie w dziedzinie mocapu kuszące wielością narracji i fabułą pędzącą w takim tempie, że da się jej wybaczyć pewne oczywiste dziury. *[Papkin]*

LITTLE BIG PLANET

To, czego nie udało się osiągnąć z Knackiem, doskonale zrealizowano za czasów poprzedniej generacji. Media Molecule wyprodukowało wówczas odpowiedź na tytuły z katalogu Nintendo – platformera o barwnej, charakterystycznej estetyce i niegłupiej konstrukcji poziomów. Sackboya okrzyknięto maskotką konsoli (udało się go zresztą przeszczepić także na inne sprzęty giganta), a Małe Wielkie Planety okazały się świetnym sposobem na przedstawienie PS3 i młodszym, i starszym. *[Papkin]*

PODRÓŻ

Ma zarówno gorliwych zwolenników, jak i „mamtowdupców". Ja zaliczam się do tych pierwszych, a gra urzekła mnie wpleceniem w motyw podróży satysfakcjonującej, płynnej rozgrywki i poczucia braterstwa z anonimową dobrą duszą z internetu. To półtoragodzinna przygoda, pod koniec której, brutalnie wyrywając wypowiedź CormaCa z kontekstu: „rozsypałem się tak, że w pewnym momencie po prostu wdusiłem drżącą dłonią przycisk Power, po czym nie zdołałem przepchnąć wody przez ściśnięte gardło". *[enki]*

HEAVENLY SWORD

Zakochałem się. W huraganie czerwonych włosów Nariko – bohaterki pięknej i tragicznej, jakże innej np. od Kratosa. W barwnych pejzażach doskonale animowanego świata gry. W znakomicie „przechwyconej" mocapem grze aktorskiej całej obsady. W dynamicznej walce i druzgocących kombosach. W eterycznym motywie muzycznym menu. To było coś, czego nie widziałem nigdy wcześniej i co sprawiło, że od blisko dziesięciu lat nieustannie śledzę branżowe poczynania magików z Ninja Theory. *[enki]*

przez to, że zamiast skorzystać z jakiegoś popularnego i przyjaźniejszego twórcom rozwiązania **Sony wcisnęło do swojej konsoli egzotyczne CPU – Cella**. Opracowywany przez lata wysiłkiem setek inżynierów Sony, IBM-a i Toshiby procesor został zastosowany na wielką skalę po raz pierwszy właśnie w PlayStation 3. W PlayStation 4 już nie, co można przyjąć za jednoznaczne uznanie przez Sony błędu poczynionego na etapie projektowania PS3.

Nie będę zagłębiał się w zawiłości architektury Cella – znacząco odmiennej niż tradycyjna dla pecetów x86-64, zastosowana też w XBO i PS4 – bo inżynierem nie jestem i przyznam bez bicia, że niespecjalnie je łapię. Głupi się jednak nie czuję, bo problemy z dogadaniem się z tą kapryśną bestią mieli także koderzy z pokaźnym stażem i głośnymi tytułami na koncie. **Cell to układ jak na swoje czasy potężny, ale skomplikowany i trudny w ujarzmieniu**, co przyznał Mark Cerny – główny projektant PlayStation 4, który pracował również przy jej poprzedniczce – wspominając o „ogromnym wysiłku przy programowaniu".

Wypuszczony we wrześniu 2010 roku kontroler ruchowy PlayStation Move znalazł uznanie głównie wśród imprezowiczów i każuali. Pod koniec 2012 roku donoszono o 15 mln sprzedanych egzemplarzy.

110 MLN

kont zarejestrowanych było na PlayStation Network w połowie 2013 roku, czyli jeszcze przed premierą PS4. PSN to uruchomiona w listopadzie 2006 usługa sieciowa umożliwiająca m.in. rozgrywki sieciowe (na PS3 darmowe, w przeciwieństwie do X360) oraz dostęp do PS Store (sklepu z cyfrowymi wersjami gier). W czerwcu 2010 roku Sony wprowadziło płatną wersję usługi – PlayStation Plus. Według informacji z połowy bieżącego roku abonament opłaca ok. 21 mln użytkowników, dostając w zamian m.in. możliwość gry online na PS4 i kilka darmowych gier miesięcznie.

Sony broniło Cella, powołując się na jego możliwości, które faktycznie były niebagatelne (patrz: ramka „PS3 w służbie nauki"). Żeby wykorzystać je w pełni, trzeba jednak było nie lada gimnastyki i kodu cięcia-gięcia, a w grach cudowna zdaniem japońskiej firmy technologia wcale nie dystansowała aż tak bardzo Xboksa 360 z jego mniej bajeranckim, ale bardziej przystępnym CPU. Prawda, niektóre tytuły na wyłączność, nie portowane, lecz pisane od podstaw z myślą o Cellu przez zdolnych ludzi obeznanych z porąbaną architekturą tego procesora, powodowały opad szczęki. God of War III czy Uncharted 3 wciąż prezentują się znakomicie, choć pochodzą odpowiednio z 2010 i 2011 roku.

Problem polegał na tym, że magików kalibru Sony Santa Monica czy Naughty Dog było niewielu. Developerzy męczyli się z PS3 szczególnie na początku, bo Sony zwyczajnie nie zapewniło im należytego wsparcia w postaci dokumentacji i narzędzi ułatwiających produkcję. Gdy w 2005 roku zaczęto na poważnie dłubać przy grach na nadchodzącą konsolę, nie istniał choćby niskopoziomowy sterownik graficzny. Jak po grudzie szło nawet wewnętrznym studiom Sony, zewnętrzne zaś były w sytuacji zwyczajnie dramatycznej. Okazało się, że prace nad pierwszymi tytułami należało zacząć dużo wcześniej. Pozostaje cieszyć się, że Japończycy w ostatniej chwili zrezygnowali z własnego układu graficznego (też porąbanego) na rzecz dostarczonego przez Nvidię.

Jak po latach przyznał Cerny, właśnie **chimeryczny Cell sprawił, że lista tytułów startowych peestrójki wyglądała, jak wyglądała**, co z kolei przełożyło się na rozczarowująco ospały start konsoli. Japończycy w dniu premiery dostali zaledwie sześć gier! Amerykanie mogli nabyć 14 tytułów, z czego tylko 5 było ekskluzywnych. I nie były to exclusive'y powalające. Pamiętacie Untold Legends: Dark Kingdom (średnia ocen 58%) albo Genji: Days of the Blade (55%)? No właśnie... Nabywcy z krajów, które na konsolę czekały do marca 2007 roku, mogli wybierać spośród 28 tytułów. Żaden z nich nie był jednak „killer appem", dla którego warto było pędzić po nową platformę na złamanie karku. Jasne, Resistance: Fall of Man nie zawodziło, podobnie jak MotorStorm, ale na prawdziwe perły na wyłączność musieliśmy poczekać. I doczekaliśmy się, o czym przekonujemy w ramce „Trzeba zagrać".

Prawdziwą konsolę poznaje się po tym, jak kończy

Pomimo niezbyt dobrego startu i donośnych głosów spadającej zewsząd krytyki (magazyn PCWorld umieścił PS3 na liście największych wtop technologicznych 2006 roku, a Gabe Newell z Valve nazwał konsolę „kompletną katastrofą pod wieloma względami") peestrójka powoli rozpędzała się, aż złapała wreszcie wiatr w żagle. Zaczęły pojawiać się gry wykorzystujące jej potencjał, wprowadzono nowe funkcje (nie wszystkie trafione, np. stereoskopowe 3D, które obsługuje niecałe 80 produkcji), usługi i akcesoria (kamerka, Move), wypuszczono odświeżone modele. Konsola otrząsnęła się z problemów niemowlęctwa, sprzedawała się coraz lepiej i z czasem X360 stracił przewagę, jaką cieszył się z tytułu wcześniejszej obecności na linii startu.

W listopadzie 2013 roku, na progu premiery PS4, Sony obwieściło, że na całym świecie zakupiono 80 milionów PS3 (dane z sierpnia 2016 mówią o 84 mln sprzedanych Xboksów 360). Cholernie cieszę się z tego, że jedna z nich przyszła za mną do domu ze sklepu i oderwała mnie od myszki, otwierając wrota do nowego świata. Ani myślę się z nią rozstawać, bo nie porzucam sprzętu, który kocham (pozdrawiam swoje Atari 130 XE). No i mam na PS3 cały cykl God of War. **[CDA]**

(*) Serio. Moja dziewczyna wsparła tę decyzję. No i spaliśmy potem ze trzy lata na materacu rozłożonym na podłodze, bo się do niego przyzwyczailiśmy.

ODCHUDZANIE KONSOLI

18 sierpnia 2009 roku Sony zademonstrowało na Gamescomie nową, odchudzoną wersję PS3 – Slim. Przejście z procesu technologicznego 65 nm do 40 nm pozwoliło obniżyć pobór mocy o 34%, więc Slim był chłodniejszy, cichszy, mniejszy i ładniejszy. Zmieniono również czcionkę logo, w oryginale identyczną jak w tytułach filmów o Spider-Manie. Kolejne odświeżenie urządzenia ogłoszono na Tokyo Game Show we wrześniu 2012. Super Slim był jeszcze mniejszy, zrezygnowano z silniczka wysysającego płytę do napędu, a najtańsza wersja zamiast dysku twardego oferowała 12 GB pamięci flash.

METAL GEAR SOLID 4

Na epilog historii Solid Snake'a trzeba się przygotować. Marnie wyreżyserowane przerywniki potrafią nawet godzinę (!) dręczyć nas słabymi dialogami, a ambitny zamysł skradania się po wojennych frontach z czasem zmienia się w kanonadę minimalnie grywalnych segmentów. To rozbuchanie jest jednak i największą zaletą gry: seria nakręconych „na żywo" niepokojących reklam, ogrom sekretów i oryginalnych minimechanizmów, iPod pełen podcastów i muzyki. Czegoś podobnego w grach nie ma. **[Cross]**

DEMON'S SOULS

Pierwszym Soulsom boleśnie brak pewnych usprawnień z kolejnych gier From Software, ale co z tego? Muzyka Shunsuke Kidy (zastąpionego w Dark Souls) rozkłada na łopatki nawet Bloodborne'a pamiętnymi melodiami i nietypową stylistyką horroru z lat 70., świat kryje w sobie optymizm nieznany Lordranowi, a mocno eksperymentalne projekty bossów co rusz zaskakują. Gwoździem programu jest tu jednak jak zwykle genialna architektura poziomów – zwłaszcza boletaryjskiego pałacu. **[Cross]**

NA LUZIE

Dział współtworzony przez czytelników

naluzie@cdaction.pl

MYŚL MIESIĄCA

Obudziłem się już ponad 10 tysięcy razy – i nadal się nie przyzwyczaiłem...

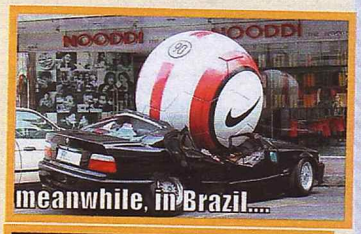
Byli sobie Polak, Rosjanin i Niemiec...

Znacie takie żarty? Znacie. A czy znacie dowcipy innych nacji w podobnych klimatach? Np. między Argentyną a Brazylią od dawna istniała rywalizacja, i to nie tylko na boisku. W oczach Brazylijczyków Argentyńczycy to samochwały, którzy uważają swój kraj za pępek świata i są aroganccy wobec innych. Argentyńczycy dokładnie to samo sądzą o swoich sąsiadach...

- Argentyński humor:
– Po wyborze papieża z Argentyny Brazylia ustanowiła rekord w liczbie ateistów.

- Dowcipy Brazylijczyków:
– Na pokładzie samolotu poznało się dwóch pisarzy: Argentyńczyk i Meksykanin. Lot trwał osiem godzin. Przez pierwsze cztery godziny Argentyńczyk opowiadał o swojej powieści. Potem zwrócił się do nowego przyjaciela i powiedział: „Teraz twoja kolej, by mówić! Opowiedz mi dokładnie, co sądzisz o mojej książce".

– Dwaj turyści z Argentyny zostali w Rio de Janeiro kompletnie bez pieniędzy i zdecydowali się, by je wyżebrać. Jeden napisał: „Jestem bezdomny, mam troje dzieci, pomóżcie" – udało mu się zebrać jedynie kilka monet. Drugi zebrał stos kasy. „Jak ci się to udało?" – pyta pierwszy. Drugi odpowiada: „Napisałem: Zbieram na powrót do Argentyny".



OBRAZEK NUMERU

Boogaloo Shrimp
@thatshaikh

Jestem biedakiem pierwszego świata. Tzn. mam smartfon i super laptop, więc mogę online sprawdzić mój brak kasy na koncie.

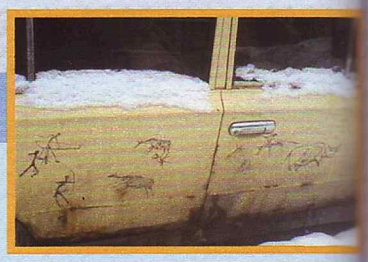
Z życia wzięte

- Miałam żółwia. Wzięłam go na spacer. Żółw mi uciekł. Tak – żółw! Jestem beznadziejna. Nie wyobrażam sobie, co będzie, jak kiedyś będę miała dzieci.

- Byłem na pierwszym roku farmacji. Razem z kolegami po paru piwkach wpadliśmy na pomysł, by w sklepie poprosić o coś, używając naukowej nazwy. Podszedłem do lady i powiedziałem:
– Dzień dobry, czy mogę poprosić kilogram chlorku sodu?
Pani z kamienną twarzą podała mi torebkę soli kuchennej, po czym zgasiła nas zdaniem:
– Pewnie chce wam się pić... To może do tego dodam litr nasyconego dwutlenkiem węgla diwodorku tlenu?

- Wczorajsza rozmowa z moim chłopakiem przez telefon:
– Zabiorę cię gdzieś, tylko zrób kucyk i ubierz się na sportowo – powiedział.
– Nie mam już gumek, one zawsze się gdzieś gubią, jak są potrzebne, a w dodatku dwie wczoraj pękły, a te trzy fajne zostały w twoim samochodzie...
Chyba nie muszę mówić, jaka była mina mojego taty, gdy usłyszał, co właśnie powiedziałam przez telefon.

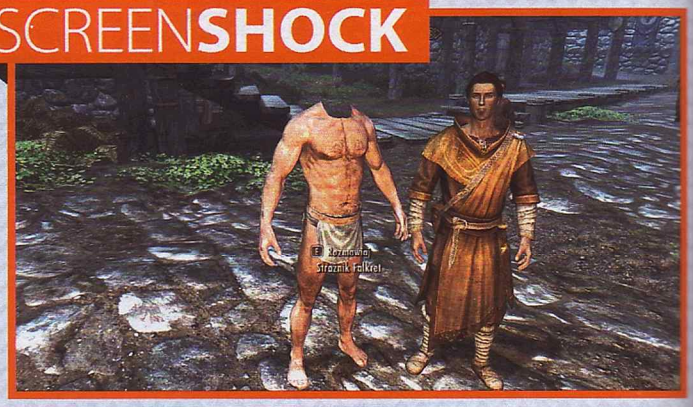
- Wymiana zdań podczas kłótni z rodzicami:
– Ładnie się do nas odzywasz! Ciekawe, czy Anka *(moja przyjaciółka)* też się tak odzywa do rodziców!
– Anka odzywa się jeszcze gorzej!
– Nie obchodzi nas, co robi Anka!



- Moi rodzice mają duże poczucie humoru i są bardzo wyluzowani, dlatego też często zdarzają im się mistrzowskie dialogi. Jeden z nich wydarzył się jakiś czas temu, gdy siostra pokłóciła się z facetem. Chodziły z mamą po domu i przeklinały cały męski ród, mówiąc między innymi, że faceci zamiast mózgów mają penisy i tylko nimi myślą. W tym momencie z drugiego pokoju odezwał się tata: „A wy nie macie penisów i nie macie czym myśleć!".

- Od paru lat uczestniczę w rekonstrukcjach historycznych. Zajmujemy się wiekiem XIV i XV, a także zakonem joannitów. Parę miesięcy temu wracałem pieszo z jednego z pokazów. Było jakoś po 22, a do tego nieprzyjemny chłód i dość gęsta mgła. Miałem blisko, więc wracałem w zbroi, czarnej tunice z krzyżem i w obszernym kapturze. Mijałem przystanek autobusowy, więc zatrzymałem się sprawdzić, o której mam następnego dnia autobus. Obok na ławce leżał półprzytomny żul. Zignorowałem go. Nagle, gdy już miałem odejść, on się obudził, spojrzał na mnie mętnym wzrokiem i zamarł z otwartymi ustami. A ja ponurym gardłowym głosem powiedziałem: „Jeszcze nie twój czas...". Po czym obróciłem się i odszedłem, dzwoniąc zbroją. Ostatnie, co usłyszałem, to przerażone: „O ku***!!!".

SCREENSHOCK



Nadesłał: Roddy5667

Dzieci i rodzice

- 7-latek: Ty i mój nauczyciel moglibyście się pobrać.
Ja: Jestem żonaty z twoją mamą.
7-latek: Moglibyście się rozwieść?

- 5-letni syn: Mamo, zapomniałem, że mam nie dłubać w nosie. Ale jest OK, później włożyłem to z powrotem do nosa.
Powiedział, trzymając mnie za rękę.

- 7-latek: Mam pytanie.
Ja: Chwilka, sikam teraz...
7-latek: Ale to bardzo ważne!
Ja: Co?
7-latek: Czy wiesz, który żółw ninja jest najsilniejszy?

- Ja: Wstawaj, pora iść do przedszkola.
5-latek: Chwila, chwila, dziś ZNOWU to robimy?
To uczucie jest wspólne, dziecko.

- Ja: Jeśli kiedyś rozdzielimy się w sklepie i ktoś obcy powie, żebyś z nim poszedł, krzycz „NIE!".
6-latek: OK, a co jeśli ten ktoś będzie piękny?

- 6-latek: Mogę włączyć wąż ogrodowy na dworze?
Ja: Zapytaj mamy, jest na zewnątrz.
6-latek: Nie mogę...
Ja: Dlaczego?
6-latek: Już powiedziała „nie".

- „Tatusiu, bajka o Kopciuszku dowodzi, że właściwa para butów może odmienić nasze życie" – uwierzyć, że ta mała blond bestia ma dopiero 7 lat!?

- *(W drodze do szkoły podczas pierwszego dnia nauki)*
Ja: Jesteś na to gotowy, chłopcze?
7-latek: TAK, NAWET ZAŁOŻYŁEM MAJTKI.

- 6-latek: Tato?
Ja: Tak?
6-latek: A ty kiedyś umrzesz?
Ja: Kiedyś tak. To część życia.
(myśli intensywnie)
6-latek: ...Tato?
Ja: Tak?
6-latek: Mogę zjeść loda?

- Rano przybiegła do naszej sypialni 4-letnia córeczka i powiedziała, że chce jej się wymiotować. Powiedziałam, żeby pobiegła do łazienki. Tak zrobiła i po chwili było słychać, jak wymiotuje. Kiedy weszłam do łazienki, zobaczyłam, że córka siedzi na zamkniętym WC i rzyga na kafelki.

ENGLISH corner

- **I knew a guy who collected candy canes, they were all in mint condition.**
- **What is a thesaurus' favorite dessert? Synonym buns.**
- **I'm competing for that stair climbing competition. Guess I better step up my game.**
- **The policemen said if I didn't pay my library fine he would have to book me.**
- **The plane flight brought my acrophobia to new heights.**
- **I can never understand my trigonometry teacher because he always talks in sine language.**
- **Did you hear about the computer technician who received third degree burns? He touched the firewall.**
- **Going to bed with music on gave him sound sleep.**

To my wife Marganit
and my children Ella Rose and Daniel Adam
without whom this book would have
been completed two years earlier

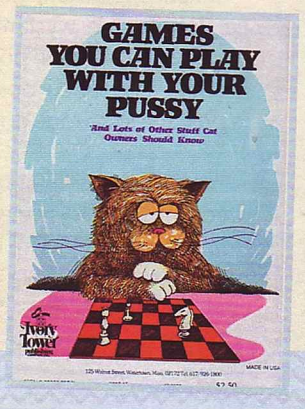
Kwiatki z księgarni

Uważacie, że to spokojna i miła praca, bo książki kupują ludzie kulturalni itd. To poczytajcie.

- Klient: ...bry, pani da długopis/ołówek/taśmę/papier pakowy.
Ja: Dzień dobry, ale to księgarnia...
K: Ja się o długopis pytam. Szybko, czasu nie mam.
J: Niestety nie mogę panu pomóc, to księgarnia, a nie papierniczy, nie sprzedajemy długopisów, tylko książki.
K: To kiedy przyjść?
J: Po co?...
K: No po długopis, k****!

- K: Dzień dobry, ja chciałam zwrócić książkę.
J: Dzień dobry, a jaki jest powód reklamacji?
K: Yyy... no już przeczytałam i chcę zwrócić.
J: Przykro mi, ale nie jest to powód do reklamacji.
K: Jak nie, jak k**** nie?! Mam prawo do X dni oddać, to oddaję, ty mi nie będziesz moich praw odbierać, gówniaro!

Tu następuje 15-minutowy monolog, wygłoszony polszczyzną, której poziomu sam Słowacki by się nie powstydził... i nagle bach! Paragonik na ladę! No bo przecież po takiej batalii pani jest pewna, że reklamacja zostanie uwzględniona. I co moje oczy widzą? Paragon z innej księgarni, z innego miasta...

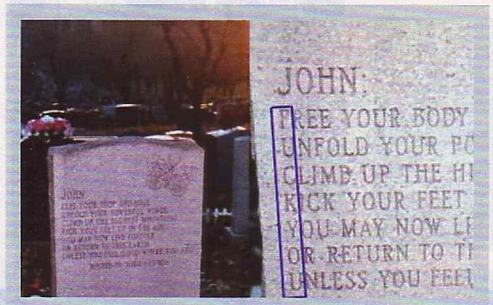


Z czego się śmialiśmy 10 lat temu?

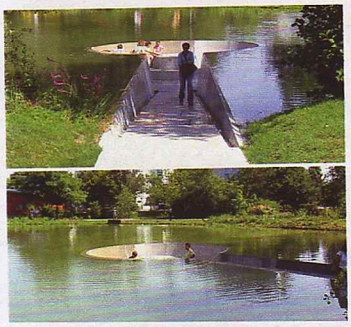
Fragment NL 13/2006

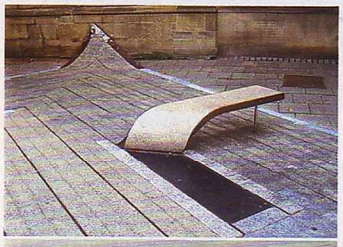
Jaki tekst chciałbyś mieć na swoim grobie?

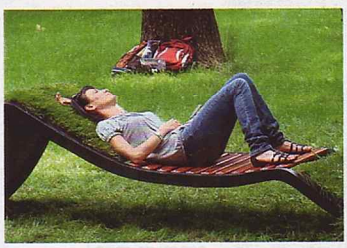
- Przechodniu, wylej na mój grób pół litra, a kropelka na pewno do mnie dotrze.
- System mnie wylogował (data; imię nazwisko).
- Do cholery! Gdzie ta emerytura?!
- Miałem dość żony. Żona leży dwa groby dalej.
- A tak se tu leżę, bo się tu tak jakoś rozłożyłem.
- Żyłem, kochałem i cierpiałem z wami, teraz żyjcie, kochajcie i cierpcie sobie sami.
- Życie jest pokarmem. Właśnie jestem konsumowany.
- Tu leży wielka dama po raz pierwszy sama.
- Nie płacz, że się skończyło, ciesz się, że było.
- Nie sikać na grób.
- W razie potrzeby – odkopać.
- Nie wstanę! Tak będę leżał!
- Kopsnij znicza.
- Daj, ać ja pobruszę, a Ty poczywaj.
- Dobry mąż, fajny ojciec, zły elektryk.
- Zawsze chciałem mieć własną nieruchomość.
- Mełł za życia złośliwości, pozostały po nim kości.
- Teraz mam święty spokój.
- Grunt to zdrowie.
- A minister zdrowia ostrzegał...
- Następnym razem przyjadę kamazem.
- Wiedziałam, że to się tak skończy.
- Tu leży technik ubogi, co wyrobił normę i wyciągnął nogi.
- Abonent czasowo niedostępny.
- Ciekawe, czy wyłączyłem żelazko.
- Ej, chcesz się może zamienić miejscami ze mną?



BĄDŹMY **KREATYWNI**...
wybierając sobie ławkę :)







© Robert Trojanowski

Gameplay

Garść ciekawostek o serii Mass Effect

- Aby tańczące w klubie Afterlife Assari wypadły odpowiednio seksownie, do udziału w sesji mocapu zaproszono tancerki z klubu go-go. Opłaciło się!

- Miniaturki statków w kabinie Sheparda to... najbardziej złożone obiekty 3D, jakie pojawiają się w całej grze, pomijając cutscenki. Dlaczego? Bo zamiast robić je od zera developerzy po prostu zmniejszyli modele obiektów statków stworzonych z myślą o cutscenkach właśnie.

- Christina Norman, główny projektant rozgrywki w ME2, na dobę przed wysłaniem mastera ME2 do tłoczni, nie mówiąc nic nikomu, podniosła o 20% wytrzymałość i siłę rażenia wszystkich postaci, z którymi mierzy się gracz. Przyznała się do tego dopiero po sześciu latach. Brawo ona!

- Wiecie, jakie są najpopularniejsze imiona, które polscy gracze nadawali „swoim" Shepardom, gdy modyfikowali domyślne dane? Adam i Kate. Jestem rozczarowany – czemu nie Brajan i Dżesika? BTW – u mnie zawsze był Alan (na cześć astronauty Alana Sheparda) lub Jane.

Nie ma jak w wojsku!

Na ostatnim etapie szkolenia podstawowego musieliśmy zaliczyć ćwiczenie z użyciem gazu łzawiącego, nazywane przez nas „komorą gazową", która faktycznie była małym domkiem wielkości sauny, wypełnionym wspomnianym gazem. Weszliśmy w pełnym sprzęcie, w maskach przeciwgazowych i musieliśmy je zdejmować jeden po drugim, dokończyć zdanie podane przez instruktora i postarać się zostać wewnątrz jak najdłużej. Średnia wynosiła jakieś 30 sekund, dopóki do środka nie wszedł stuknięty koleś, którego mieliśmy w drużynie. Wytrzymał pięć minut, zrobił 100 pompek i wypalił papierosa. Sierżant pomyślał, że z czasem gaz stracił swoje właściwości i już nie jest aktywny, więc zdjął swoją maskę. Mogliśmy spokojnie stwierdzić, że z gazem jest wszystko w porządku, czego nie dało powiedzieć się o sierżancie.

Ćwiczenia międzynarodowe w Norwegii. Przyjechaliśmy ostatni i zauważyliśmy, że nasi amerykańscy przyjaciele zajęli najlepsze miejsce w środku lasu, gdzie był „placyk" bez drzew. Niektórzy z nas wiedzieli, dlaczego nie ma tam drzew. Oni nie. O 4 rano obudziły nas krzyki i syrena alarmowa w obozie Amerykanów. Musieli się szybko ewakuować, bo rozbili namioty na jeziorze, a ciepło z agregatów prądotwórczych rozpuściło lód.

Kilka miesięcy temu wykonywaliśmy skok HALO (High Altitude Low Opening – skok z dużej wysokości z opóźnionym otwarciem), aby odbić z rąk partyzantów skrawek lądu w Mali. Jakieś pięć minut przed skokiem żółtodziób mówi: „Zapomniałem spadochronu". Na co porucznik odpowiedział sarkastycznie: „To lepiej porządnie trzymaj się palety z zaopatrzeniem przy zrzucie". Żółtodziób nie zorientował się, że to był żart, poszedł za paletę, podpiął się do niej i mocno złapał. Kiedy nastąpił zrzut palety, ta wyleciała razem z nim. Ja, jako starszy sierżant, odpowiadałem za żołnierzy, więc natychmiast wyskoczyłem (ze spadochronem!) za paletą i żółtodziobem. Powiem tak: teraz się z tego śmiejemy.

Kiedyś o mało co nie puściliśmy z dymem całej bazy w czasie sprzątania. Koleś zużył cztery litry alkoholu do mycia podłogi, ja wtedy mu rzuciłem zapalniczkę z okrzykiem „teraz to zapal!". Początkowo nad podłogą był tylko mały płomień, wyglądało to bardzo fajnie, później zaczął się robić większy i większy, wszyscy chwycili za wiadra z wodą, a w tym czasie koleś, który to podpalił, spanikował, nadal trzymając mopa, i próbował to ugasić mopem. Mop się również zapalił, bo ciągle był nasączony alkoholem.

Kiedyś podczas ataku na wioskę w Afganistanie mój kumpel został postrzelony w samą krawędź płyty kamizelki kuloodpornej. Zwykle nie byłby to problem, ale został trafiony pociskiem smugowym lub zapalającym, który podpalił jego kamizelkę. Rozkazałem mu zatrzymać się i znaleźć osłonę, na co on odkrzyknął: „Ni ch*ja! Sprawię, że będą przerażeni". Wrzasnął „Człowiek pochodniaaaa!" i ruszył do ataku na przeciwnika, a kiedy dotarł do ich pozycji, został tam tylko jeden bojownik. Płaczący, przerażony. Tłumacz wyjaśnił, że tak spanikowali na widok człowieka pochodni, że uciekli na sąsiednie wzgórze. Poza drobnymi oparzeniami koleś nie odniósł żadnych poważnych obrażeń.

Odeszłam w krzaki, żeby się wysiusiać, kiedy wróciłam, wszyscy zwrócili się w moją stronę z wycelowaną bronią, sądząc, że to przeciwnik. Zemdlałam.

W czasie zasadzki w jednym nieprzyjemnym miejscu jeden osioł strasznie się na nas wkurzył. Cholerne bydle zaczęło wierzgać i gryźć. Nie mogliśmy go zastrzelić, żeby nie zdradzić swoich pozycji. Tak, zapasy z osłem to najabsurdalniejsze wspomnienie z wojska.

Podczas manewrów na poligonie kazali mi rozwalić starą szopę. Zamiast użyć narzędzi, które miałem, postanowiłem iść na łatwiznę i rozjechać ruderę moim wozem pancernym. Nie wiedziałem, że szopa miała piwnicę.

Żołnierz w oddziale mojego ojca wpadł na pomysł, żeby magazynki ładować tylko do połowy, żeby były lżejsze.

Kiedyś w Niemczech na polu kukurydzy zgubiliśmy 40-milimetrową armatę przeciwlotniczą. Znaleźliśmy ją po dwóch miesiącach, kiedy chłop ruszył ze żniwami. Przez ten czas przechodziliśmy inspekcje (sprawdzające WSZYSTKO, od sznurówek i gaci po radary), składając armatę z części zapasowych pożyczonych z innych jednostek.

Odpalanie fajek od wylotu silnika F/A-18, tylko w wojsku!

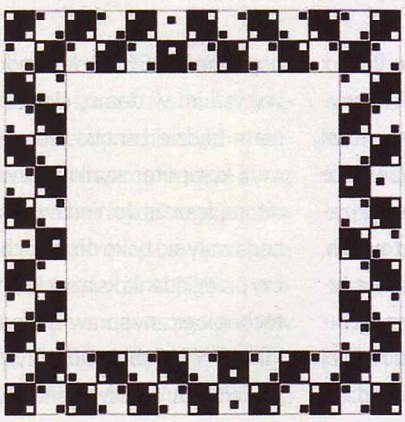
Musiałem przeczytać i podpisać instrukcję BHP dotyczącą sprzętu wojskowego napisaną na podstawie poczynań idiotów, którzy faktycznie kiedyś opisane tam rzeczy wykonali. Jeden z punktów mówił: „nigdy nie zakładaj bielizny na mundur".

Czyściliśmy poligon czołgowy po ostrym strzelaniu, usuwaliśmy niewybuchy i odłamki. Koleś obok mnie (wkur***ny na to, że musi robić taką gównianą robotę) chciał z rozmachem kopnąć „roślinkę". Wydawała mi się podejrzana, więc go powstrzymałem i wezwałem sapera. Saper ostrożnie kucnął, dziabnął kilka razy nożem w ziemię na około i stwierdził, że to stary pocisk moździerzowy, a dokładniej jego tylny fragment tylko z lotkami stabilizującymi. Złapał je porządnie i silnie szarpnął, żeby wyrwać z ziemi i... Stanął, trzymając w ręku cały przerdzewiały pocisk moździerzowy. Koleś w ułamku sekundy pobladł jak papier i najdelikatniej jak tylko mógł, odłożył go na ziemię, powtarzając ciągle „cholera, cholera, cholera, cholera, cholera". Później pocisk został zdetonowany, okazało się, że był to stary rosyjski pocisk fosforowy i wypalił pół poligonu do gołej ziemi.

(Szkolenie podstawowe, ćwiczenie wskazywania celów)
Dowódca: Na wprost, 150 m, duży czarno-biały obiekt. Widzicie go?
Cały pluton: Yyyy tak... widzimy.
Dowódca: Do was, mieszczuchów, informacja – ten obiekt fachowo nazywamy krową.

Kumpel odłożył karabin z nasadzonym bagnetem w śnieg. Ustawił go lufą do góry. Później postanowił rzucić we mnie śnieżką. Idiota nabił swoją dłoń na bagnet.

OCZOM NIE WIERZĘ...



TO JEST ZWYKŁY KWADRAT, JEGO BOKI SĄ PROSTE.

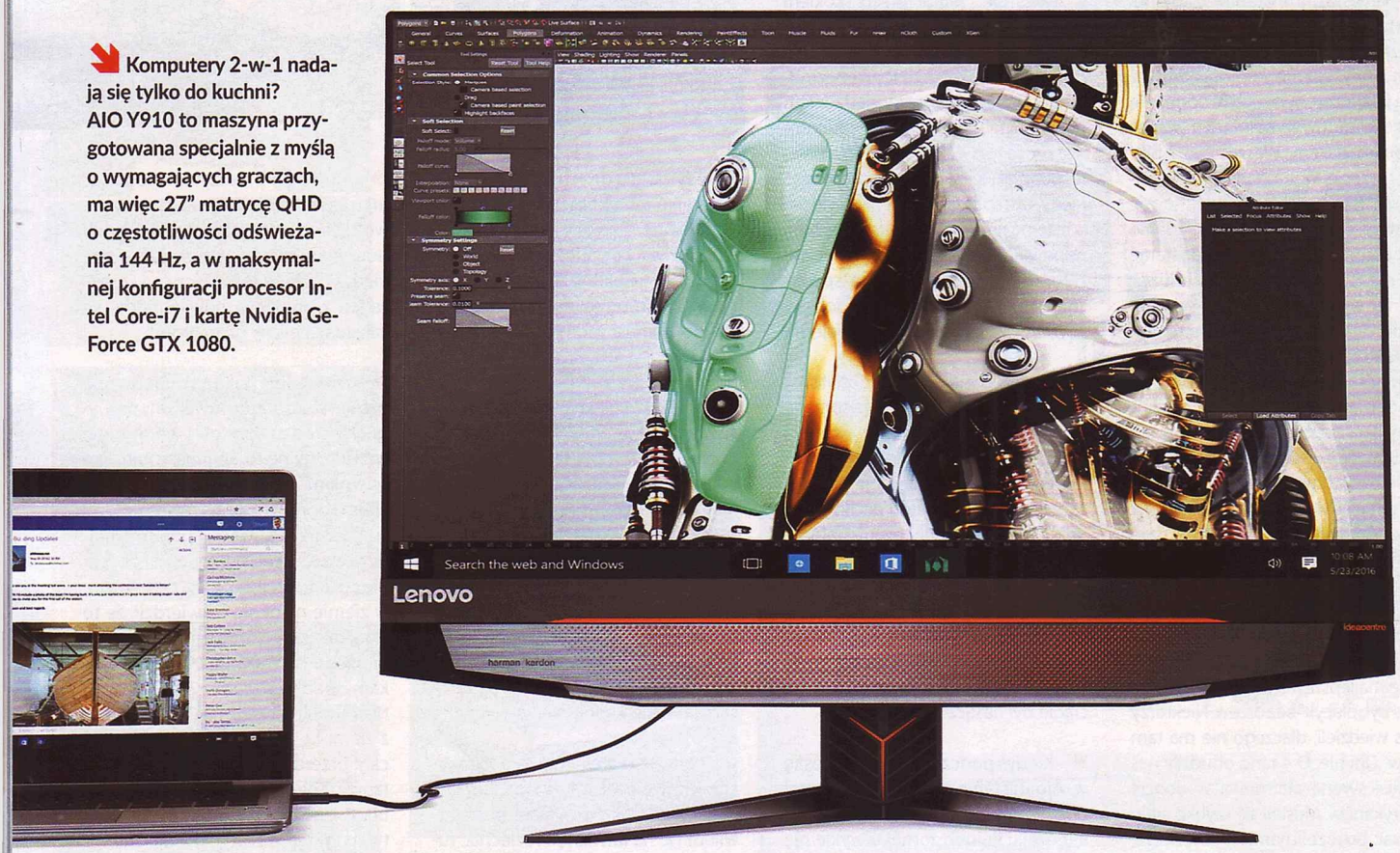
Chwila refleksji

„Ludzie, którzy głosują na nieudaczników, złodziei, zdrajców i oszustów, nie są ich ofiarami. Są ich wspólnikami".

George Orwell

Wykorzystano materiały z serwisów www.joemonster.org, www.bash.org.pl, www.9gag.com, www.mistrzowie.org, www.demotywatory.pl, www.kwejk.pl, www.piekielni.pl, pmg.soup.io, nonsensopedia.wikia.com, teksty.jeja.pl, theoatmeal.com, www.bezuzyteczna.pl... i wielu, wielu innych. Dzięks!

Komputery 2-w-1 nadają się tylko do kuchni? AIO Y910 to maszyna przygotowana specjalnie z myślą o wymagających graczach, ma więc 27" matrycę QHD o częstotliwości odświeżania 144 Hz, a w maksymalnej konfiguracji procesor Intel Core-i7 i kartę Nvidia GeForce GTX 1080.



PECETY NIE MUSZĄ

A przenośne są już nie tylko notebooki.

Desktopy najpierw były szare i nieciekawe, potem przyszła moda na „im większe tym lepsze". Miała ona uzasadnienie praktyczne, bo najmocniejsze konfiguracje wydzielały bardzo dużo ciepła, z którym trzeba było sobie jakoś poradzić – co duże, pełne wentylatorów obudowy, znacząco ułatwiały. Rozwój technologii sprawił jednak, że obecnie nawet najmocniejsze komponenty można zamknąć w obudowach, których nie trzeba już chować pod biurkiem. Świetnym tego przykładem jest Lenovo ideacentre Y710 Cube. Wewnątrz tej niewielkiej kostki (jej wymiary to 393 x 252 x 314 mm) można zamontować nawet najwydajniejszy obecnie w grach procesor Intel Core-i7 oraz kartę graficzną Nvidia GeForce GTX 1080. Taka kombinacja nadaje się zarówno do zmagań na arenach e-sportowych, jak i to grania w najbardziej wymagające tytuły. Bez problemu radzi sobie także z wirtualną rzeczywistością, a dzięki wbudowanej rączce i niewielkiej wadze (zaczyna się od 7,4 kg) można go wygodnie przenosić z miejsca na miejsce. Opcjonalnie do tradycyjnego dysku HDD można dołożyć także SSD o pojemności 256 GB. Jeśli jednak grasz przede wszystkim w domu, ciekawszym rozwiązaniem będzie Lenovo ideacentre AIO Y910, czyli komputer zamknięty w obudowie monitora. Jeszcze do niedawna takie konstrukcje nadawały się tylko do lekkich prac biurowych czy przeglądania książek kucharskich. Rozwój technologiczny sprawił jednak, że w przypadku AIO Y910 mamy do czynienia z bezkompromisową maszyną (nie tylko) do grania. Zaczyna się już od samej matrycy, która ma przekątną 27" i optymalną przy tej wielkości rozdzielczość QHD. Co ważne maksymalna

Małe może być nie tylko piękne, ale także bardzo szybkie, bo wewnątrz Lenovo Y710 zmieści się nawet najwydajniejszy obecnie GeForce GTX 1080. Dzięki wbudowanej rączce takiego peceta można łatwo zabrać ze sobą np. na zawody e-sportowe.

„Nasze nowe komputery gamingowe Lenovo ideacentre Y710 Cube i Lenovo ideacentre AIO Y910 są efektem wielu lat przyglądania się ulubionym sposobom i miejscom grania. Chcieliśmy dać graczom więcej swobody w zupełnie nowym, unikalnym formacie obudowy komputerowej".

Johnson Jia, senior vice president PC & Smart Device Business Group firmy Lenovo.

BYĆ NUDNE!

częstotliwość odświeżania obrazu wynosi aż 115 Hz, dzięki czemu sprawdzi się znakomicie nawet w najbardziej dynamicznych strzelankach. Oczywiście pod warunkiem, że obraz będzie generowany przez wydajnego peceta, ale podobnie jak to miało miejsce w przypadku modelu Y710 Cube, także AIO Y910 wykorzystuje najnowsze modele procesorów Intel Core-i5 lub i7 oraz dedykowane karty graficzne Nvidia GeForce 1070 lub 1080. Dla fanów układów AMD dostępna jest także wersja z Radeonem RX 460 i technologią Freesync. Niezależnie od wnętrzności u dołu bezramkowej obudowy znalazło się również miejsce na głośniki stereo o mocy 5 W firmowane przez Harman Kardon, a także kamerkę 3D zgodną z technologią Intel RealSense, co pozwala nie tylko na prowadzenie rozmów wideo czy automatyczne logowanie się w systemie, ale również sterowanie komputerem przy pomocy gestów. AIO Y910 może rzecz jasna służyć także do poważniejszych zastosowań, jak obróbka grafiki 3D czy obliczenia inżynierskie, a nawet zmienić się w wyświetlacz dla notebooka czy smartfona. Nudne pecety tego nie potrafiły!

Wewnątrz niewielkiej (jej wymiary to zaladwie 393 x 252 x 314 mm) obudowy modelu Lenovo ideacentre Y710 Cube może się znaleźć nawet najszybsza obecnie karta GeForce GTX 1080 z procesorem Intel Core-i7 6 generacji, 32 GB pamięci RAM oraz dyskami HDD 2 TB + SSD 256 GB.

GeForce dla notebooków

GeForce GTX 1050 Ti w wersji desktopowej jest niezły, ale prawdziwy pazur pokaże dopiero w notebookach. A przynajmniej tak wynika z przecieków, wedle których jest szybszy od GTX-a 970M. Niestety, trzeba się jeszcze uzbroić w cierpliwość, bo premiera dopiero na początku 2017 roku.

www.nvidia.com

Testy nowych Inteli

Na razie oferta procesorów serii 7000 ograniczona jest do modeli energooszczędnych. Gamingowe pokażą się dopiero na początku 2017, ale wedle nieoficjalnych testów nie bardzo jest na co czekać, bo różnica w wydajności względem serii 6000 jest pomijalnie mała.

www.intel.com

Kup pan przejściówkę

Apple pokazało trzy nowe MacBooki Pro: dwa z ekranem 13", jeden 15". Najtańszy kosztuje „jedynie" 7500 zł, dwa razy więcej od porównywalnych modeli z Windowsem. Do tego ma tylko dwa złącza USB 3.1 (i mini-jacka), więc nawet do podłączenia iPhone'a potrzebna jest przejściówka.

www.apple.pl

THX = Razer

Założona przez George'a Lucasa firma THX, dobrze znana fanom filmów i dźwięku przestrzennego, znalazła się pod skrzydłami Razera. Ma w znacznej mierze zachować swobodę działania, w tym zawierania umów, ale czarno-zielone laptopy czy sprzęt audio z logo THX są już w zasadzie pewne.

www.razerzone.com

Microsoft zadziwia

I nie chodzi wcale o to, że pod koniec października podczas konferencji pokazał nową wersję Painta, który pozwoli na tworzenie grafiki 3D. Znacznie ważniejsze są nowe urządzenia serii Surface oraz... gogle VR! O tych ostatnich wiadomo na razie tylko tyle, że ich cena zaczynać ma się od 300 $, a produkcją zajmą się między innymi HP, Dell, Lenovo, Asus i Acer. Niestety, nie zdradzono ani słowa o specyfikacji (tę mamy poznać w grudniu tego roku), wiadomo jednak, że mają działać nawet z laptopami, będą natywnie obsługiwane przez Windowsa 10 (w każdym razie po jego uaktualnieniu zapowiedzianym na wiosnę 2017) i mają reagować na ruchy głową bez potrzeby stawiania dodatkowych kamerek czy „latarni", jakich wymaga Oculus czy Vive.

Nie mniejsze wrażenie zrobiły dwa nowe pecety Microsoftu. Pierwszy to ulepszona wersja Surface Booka, czyli notebooka z odłączaną klawiaturą. W najmocniejszej odmianie skrywa ona nie tylko dodatkowy akumulator (w sumie dają one energię na 16 godzin pracy z dala od gniazdka), ale także dedykowane GPU (GeForce GTX 965M), razem z procesorem Core-i7, 16 GB RAM-u i SSD o pojemności do 1 TB. Ceny nowego modelu zaczynają się od 2400 $, ale można dostać zniżkę (nawet 600 $), oddając w rozliczeniu MacBooka.

W sprzęt Apple'a uderza także drugi Surface, o nazwie Studio. To komputer zamknięty w monitorze o przekątnej 28" i rozdzielczości 4500 x 3000, z procesorem Core-i5 lub i7 oraz GeForce'em: do wyboru od 965M do 980M. Ekran reaguje na dotyk czy to palcami, czy dołączonym piórkiem, a wśród akcesoriów jest także nowy kontroler: krążek o nazwie Surface Dial (za 100 $), który można położyć nie tylko na biurku, ale również na ekranie, dzięki czemu wszystkie opcje ma się (dosłownie) tuż pod palcami. Na filmiku (youtu.be/BzMLA8YIgG0) prezentuje się to znakomicie, więc nie dziwi, że przedsprzedaż zakończyła się po niecałym tygodniu, mimo iż dostawy (dla tych szczęśliwców, którzy się na nią zdołali załapać – płacą od 3000 $ wzwyż) zaczną się dopiero na początku 2017.

www.microsoft.com

Xiaomi bez ramek

Ekran zajmuje w nim ponad 91% powierzchni przedniego panelu i choć na razie pokazano tylko prototyp, model Mi Mix trafi do sprzedaży. Na razie wyłącznie w Chinach, do tego nawet tam kosztować będzie w przeliczeniu ponad 2500 zł, ale za to jest to pełnoprawny high-end (4 GB RAM-u, 128 GB flasha, Snapdragon 821) z ekranem o imponującej jak na smartfon przekątnej 6,4".

www.xiaomi.com

Minikomputer do VR

Zotac zaprezentował pierwszy minikomputer, ZBOX Magnus ERX480, który spełnia wymagania stawiane przez producentów gogli VR, a do tego wykorzystuje GPU AMD. W pudełku o wymiarach 21 x 20 x 6 cm znalazły się Radeon RX 480 i procesor Intel Core i5-6400T. W wersji barebone (za 830 euro, czyli około 3600 zł) pamięć RAM, dyski (2,5" oraz M.2 SATA) oraz system trzeba sobie załatwić we własnym zakresie.

www.zotac.com

Gadżet numeru

e-klawiatura

Sonder Keyboard wygląda jak zwykła klawiatura do sprzętu Apple'a, ale po drugie działa także z pecetami i urządzeniami mobilnymi (przez Bluetooth), a po pierwsze i najważniejsze dzięki wyświetlaczom e-ink wygląd klawiszy można zmienić (niestety nie wszystkich, bo te specjalne oraz spacja mają tradycyjną konstrukcję). Nie zapomniano o osobach pracujących po nocach, oferując im wbudowane podświetlanie. Do sprzedaży ma trafić do końca roku, a wyceniono ją na 200 $.

sonderdesign.com

Mobilne

Messenger

Niedawno Facebook udostępnił użytkownikom na terenie naszego kraju testową wersję programu. Wygląda to trochę, jakby komunikator miał ambicje oddzielenia się od macierzystego serwisu: są opcje ustawiania statusu w formie fotki, szyfrowanych rozmów, wygaszającej się historii i parę innych mniejszych lub większych zmian. Warto sprawdzić!

Cena: darmowe
Platformy: Android, iOS, WP

Giphy Cam

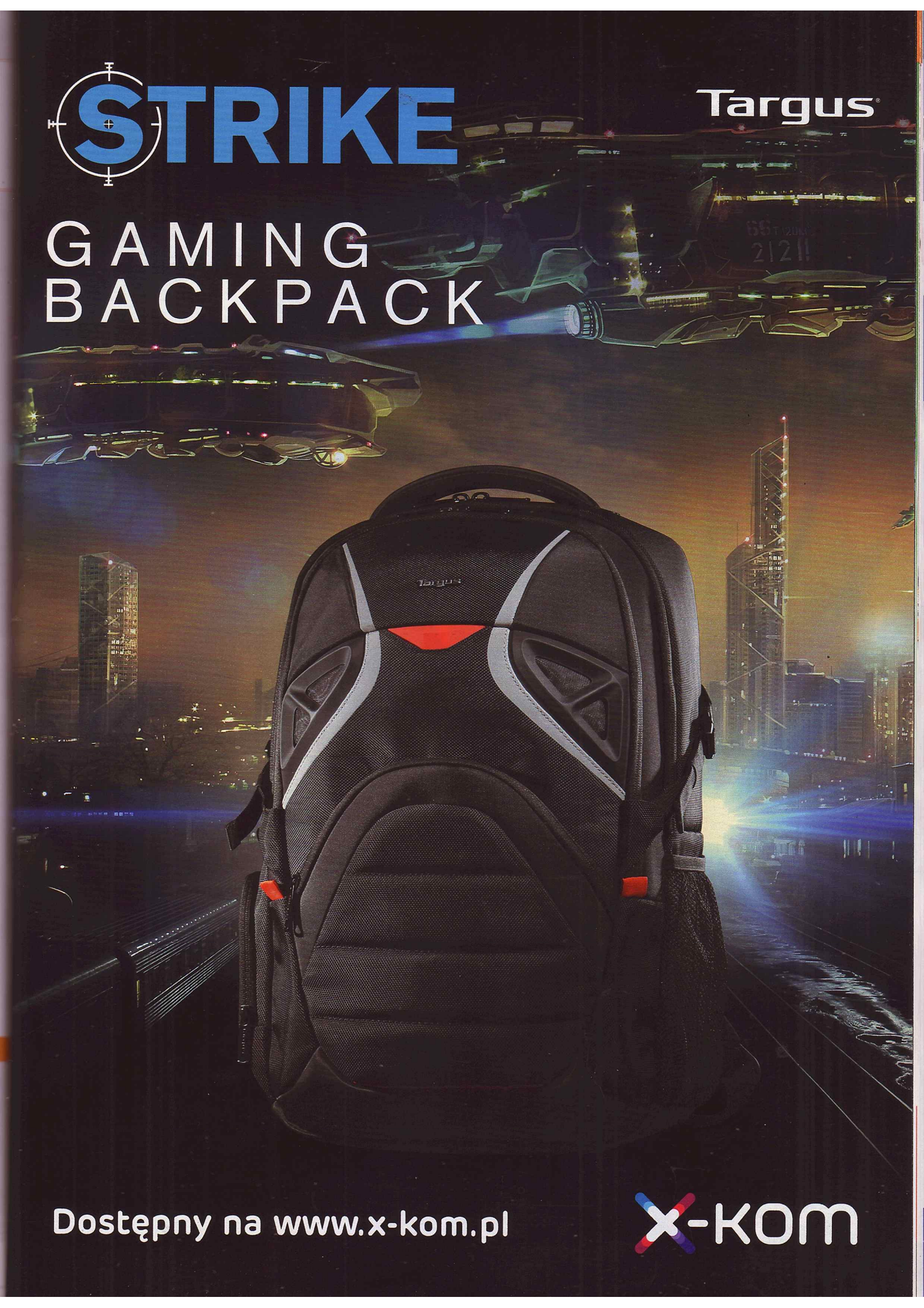
Prosta aplikacja, która umożliwia bardzo szybkie tworzenie plików GIF. Uruchamiasz apkę, dobierasz interesujący filtr lub grafikę, która się nałoży na animację, i tworzysz sekwencję, przytrzymując przycisk nagrywania. Potem można ponadto zapętlić swoje dziełko lub dodać efekty. Proste i bardzo fajne!

Cena: darmowe
Platformy: Android, iOS

Circle SideBar

Bardzo fajne wysuwane menu ekranowe. To takie koło, które pojawia się, gdy przyciśniesz palcem krawędź ekranu. Rzecz jasna jest w pełni konfigurowalne: można ustawić zarówno miejsce, gdzie się dokuje, jak i skróty, które się na nim znajdą. Ponadto można np. włączyć wibrację lub ustawić zasady dotyczące tego, kiedy menu jest aktywne.

Cena: darmowe
Platforma: Android


STRIKE
Targus
GAMING
BACKPACK
Dostępny na www.x-kom.pl
x-kom

Film na Unity

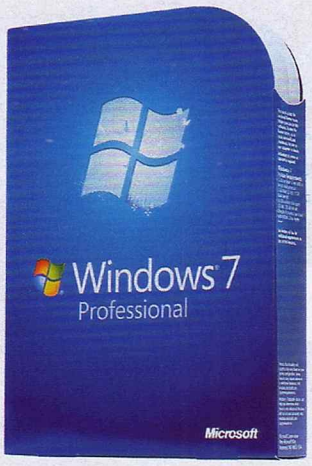
Nazywa się Adam i wygląda tak dobrze, że mógłby być wyświetlany w kinie. Wcześniej udostępniono gotowy film, teraz wypuszczono też niezbędne dane i obiekty, a także plik wykonywalny (bit.ly/2fop9QW). Warto na własne oczy przekonać się, co potrafi Unity.

unity3d.com/pages/adam

Amazon po polsku

Nie jest to jednak polska wersja serwisu, a jedynie spolszczenie (i to niepełne) sklepu niemieckiego. Poniższy adres przekierowuje na amazon.de. Ceny podawane są w euro, nie działa Amazon Prime, ale za to przy zakupach za więcej niż 39 euro mamy darmową dostawę pod dowolny adres w Polsce.

www.amazon.pl



Bezpieczny jak Linux?

W Linuksie odkryto lukę, która od jakichś ośmiu lat pozwala na przejęcie pełnej kontroli. Zagrożone są wszystkie urządzenia z tym „bezpiecznym" systemem, od serwerów, których admini mogą już zainstalować łatkę, po smartfony z Androidem, z których większość łatki nie dostanie.

www.linux.org

VRMark już dostępny

Dla przypomnienia: to taki 3DMark, tyle że opracowany specjalnie z myślą o testowaniu wydajności peceta w VR. Stoi za nim zresztą ta sama firma, choć oferowany jest jako osobny produkt. W wersji darmowej (dostępnej np. na Steamie) można uruchomić tylko pierwszy z „pokoi" – jeśli twoja maszyna uzyska w nim wynik co najmniej 5000 punktów, spełnia rekomendowane wymagania Oculusa i HTC Vive. W płatnej Advanced (za 20 euro) dostępny jest także drugi „pokój", niebieski, przygotowany z myślą o high-endowych pecetach.

www.futuremark.com

Koniec Windowsa 7

Z końcem października 2016 roku Microsoft zaprzestał sprzedaży producentom komputerów Windowsa 7 oraz 8.1. Po wyprzedaniu zapasów jedyną wersją okienek zostanie więc Dziesiątka, choć warto pamiętać, że Siódemka będzie się cieszyła wsparciem jeszcze do 14 stycznia 2020 roku, a Ósemka – do 10 stycznia 2023.

www.windows.com

15 lat iPoda

Pierwszą wersję Steve Jobs pokazał 21 października 2001 roku, działała tylko z komputerami Apple'a. Polepszyło się dopiero w 2003, gdy pojawiła się wersja dla urządzeń z Windowsem, a do tego uruchomiono iTunes Music Store, pozwalający w wygodny sposób w ciągu kilkunastu sekund kupić i ściągnąć na swój odtwarzacz muzykę. Teraz to już jednak historia, nawet Apple (rok temu!) przestało chwalić się iPodami na swojej stronie głównej, choć nadal je produkuje i sprzedaje. O rocznicy też zresztą zapomniało... co w dobie smartfonów, tanich kart pamięci i streamingu nie powinno dziwić nikogo. No, może tylko Mac Abrę, który nadal uważa, że iPod Classic 160 GB to świetny sprzęt, ale on ciągle jeszcze żyje w XX wieku...

www.apple.com

4 > 2

Według Steam Hardware Survey po raz pierwszy w historii więcej graczy posiada komputer z procesorem czterordzeniowym niż (dotychczas najpopularniejszym) dwurdzeniowym. Poza tym dalej wzrasta popularność Dziesiątki (48%), spada zaś Siódemki (27%), Linuksa (0,89%) i OSX-a (3,52%). Najpopularniejszym GPU stacjonarnym pozostaje GTX 970 przed GTX 960 i 750 Ti, a mobilnym – GTX 960M. Jeśli chodzi o najchętniej kupowane obecnie karty, wygrywa GTX 1060 przed 1070 i mobilnym 960M, na 6. miejscu pojawia się jednak – w końcu! – Radeon RX 480, który w liczbach bezwzględnych nie mieści się nawet w pierwszej pięćdziesiątce...

www.steampowered.com

Mysz, która wie

W Polsce jest już dostępna mysz Mionix Naos QG, pierwsza z wbudowanym pulsometrem oraz sensorem skórno-galwanicznym, który pozwala zmierzyć (i – jeśli trzeba – wyświetla na ekranie) poziom rozemocjonowania (a fachowo GSR, czyli reakcję skórno-galwaniczną). Poza tym to także świetny gryzoń gamingowy z sensorem optycznym PMW-3360, podświetlaniem LED i siedmioma programowalnymi przyciskami. Cena? 600 zł.

www.mionix.com

Premiera PS4 Pro

Kosztuje poniżej 1800 zł, ma (przynajmniej na razie) dokładnie te same gry co zwykła wersja, ale wiele z nich już teraz wygląda lepiej na Pro. Dysponuje dodatkowym GPU (moc obliczeniowa ponad dwa razy większa niż PS4), dodatkowym 1 GB pamięci i modułem komunikacyjnym zgodnym z BT 4.0 oraz Wi-Fi ac. Pro może wyświetlać obraz w 4K, ale nawet w Full HD będzie on w zoptymalizowanych dla niej grach płynniejszy lub ładniejszy. W zestawie jest rzecz jasna pad.

www.playstation.com

Steam i pady z PS4

Steam jest już zgodny z padami od PS4. Dla ścisłości – na razie tyczy się to wprawdzie bety, ale każdy może się do niej zapisać, wystarczy tylko wybrać odpowiednią opcję w menu i poczekać na zainstalowanie uaktualnienia. Oczywiście nadal można także grać na padach od Xboksa czy Valve.

www.steampowered.com

Nowe na rynku

AKG N40

Referencyjne słuchawki dokanałowe z wymiennymi filtrami dźwiękowymi, pozwalającymi dostosować brzmienie. Wykonane są z najwyższej jakości materiałów, w tym stali nierdzewnej, można w nich wymienić przewody, a pałąk za ucho zapewnia maksimum wygody.

Cena: 1800 zł
pl.akg.com

Chieftec GP-01B

Czarna obudowa gamingowa z wielkim bocznym oknem. Mierzy 516 x 450 x 210 mm, ma system zarządzania okablowaniem, dwie komory chłodnicze, dwie szyny LED (do wyboru osiem kolorów oświetlenia), regulację obrotów wentylatorów oraz miejsce na system chłodzenia cieczą.

Cena: 300 zł
www.chieftec.com

Creative Live! Cam IP SmartHD

Autonomiczna kamerka z wbudowanymi mikrofonem, głośnikiem i matrycą HD. Wystarczy podłączyć ją do zasilania i Wi-Fi, by móc obserwować jej otoczenie przy pomocy smartfona lub komputera. SmartHD może wysyłać powiadomienia o ruchu lub dźwięku, widzi też w podczerwieni.

Cena: 340 zł
pl.creative.com

DeLock 62739

Ładowarka z dwoma gniazdami USB: szybkim o maksymalnym natężeniu prądu 2,4 A oraz bardzo szybkim (Quickcharge 3.0), dzięki czemu zgodne z nim urządzenia mogą być ładowane czterokrotnie krócej. Zapewnia ochronę przed zwarciem, nadprądową oraz przed przegrzaniem.

Cena: 60 zł
www.delock.de

Bezpieczny jak Apple?
Dziury odkryto także w urządzeniach Apple'a. Jedna pozwala na przejęcie kontroli nad Jabłkami przy pomocy plików graficznych, druga sprawia, że po kliknięciu na link telefon zaczyna sam dzwonić na wybrany przez hakerów numer. Większość iPhone'ów jest już załatana.
www.apple.com

Bezpieczny jak Windows?
Google opublikowało opis dziury w Windowsie, która pozwala na zdalne przejęcie kontroli nad komputerem. Wbrew obietnicom nie czekało 90 dni, by Microsoft mógł opracować poprawkę – bo z dziury korzystają już hakerzy. Jak żyć? Używać przeglądarki Edge lub Chrome.
www.windows.com

Kto pyta, nie błądzi

Czy da się wyłączyć internet?

ARPANET, czyli poprzednik internetu, powstał dzięki badaniom prowadzonym przez departament obrony USA. I poza tym, że pozwolił na stworzenie wspólnej sieci łączącej różne komputery (do tego oddalone od siebie o tysiące kilometrów), był zaprojektowany w taki sposób, by przetrwać nawet atak jądrowy. 21 października mieszkańcy USA na własnej skórze przekonali się jednak, że do wyłączenia internetu wystarczą... chińskie kamerki. Oraz wirus o wdzięcznej nazwie Mirai(*). Tym, co odróżnia Mirai od innych wirusów, jest fakt, że infekuje on nie pecety czy smartfony, ale urządzenia IoT. Czyli komputery, tyle że wyglądające na przykład jak przystawki do nagrywania programów TV czy kamery systemów bezpieczeństwa. Oczywiście przykładów można by podać znacznie więcej, bo mające połączenie z internetem komputery znajdują się już także w lodówkach, telewizorach, a nawet niektórych żarówkach (serio!), ale oryginalny Mirai ograniczał się do dwóch pierwszych typów urządzeń – i to wykorzystujących komponenty wyprodukowane przez chińską firmę Xiong Mai Technologies.

Pod koniec września haker, który stworzył Mirai, udostępnił w internecie jego kod źródłowy. To z kolei pozwoliło w niecałe trzy tygodnie zrobić botnet, który następnie uderzył pakietami danych w infrastrukturę firmy Dyn, jednego z największych w USA operatorów łączy telekomunikacyjnych. Atak był tak duży, że na kilka godzin wyłączył między innymi Twittera, Reddita, GitHuba, Amazona, Netfliksa czy Spotify – że wymienimy tylko te najbardziej znane serwisy. Mniejsze lub większe problemy mieli jednak w USA niemal wszyscy, więc jeśli np. jakaś firma polegała na danych czy aplikacjach uruchamianych w chmurze, to miała wolne. Co ciekawe, atak niemal zupełnie nie wpłynął na usługi korzystające z P2P – torrenty działały, jakby nic się nie stało. Po kilku godzinach (i zakończeniu ostatniej, trzeciej fali ataku) udało się internet w USA przywrócić do stanu używalności. Problem w tym, że taka sytuacja może się zdarzyć ponownie choćby jutro. W Europie podejmowane są wprawdzie próby wymuszenia na producentach urządzeń podłączanych do internetu, by dbali o ich skuteczne zabezpieczenie przed atakami hakerów, ale na razie efektów zbytnio nie widać. Biorąc pod uwagę, że do opisywanego tu ataku wykorzystano zaledwie 10% zainfekowanych sprzętów, najwyższy czas, by się do tego wziąć na poważnie. Chyba że wcześniej ktoś wypuści bazującego na Mirai wirusa, który w ten czy inny sposób zniszczy niezabezpieczone urządzenia IoT... Bo jak się okazało w praktyce, wyłączyć internet nie tylko się da, ale jest to wręcz – jak na sieć, która miała przeżyć atak jądrowy – przerażająco łatwe.

(*) Po japońsku: przyszłość. Ew. nazwa modelu Toyoty, więc może to oni maczali w tym palce. ;)

iiyama XU2492HSU-B1
Monitor 24" z matrycą IPS o rozdzielczości Full HD. Wyposażono go w technologie redukujące światło niebieskie oraz migotanie ekranu, a dzięki cienkim ramkom idealnie nadaje się dla osób, które potrzebują więcej niż jednego wyświetlacza. Objęty jest trzyletnią gwarancją.
Cena: 870 zł
www.iiyama.pl

Plextor EX1
Zewnętrzny dysk SSD zamknięty w obudowie niewiele większej niż zwykłego pendrive'a (101 x 32 x 8,7 mm). Dzięki USB 3.1 gen 2 zapewnia transfery 550 MB/s (odczyt) i 500 MB/s (zapis), a OTG sprawia, że zadziała także z tabletami i smartfonami. Gwarancja – pięć lat.
Cena: 344 zł za wersję 128 GB, 516 zł za 256 GB
www.goplextor.com/pl

REKLAMA

ASUS®

ASUS AURA SYNC

Karty graficzne ASUS GeForce serii GTX 10

MOC DZIESIĄTKI

Udoskonal swoje dzieło

Z kilkoma rodzajami chłodzenia do wyboru i różnorodną kolorystyką.

Technologia Auto-Extreme z Super Alloy Power II

Branżowy, w 100% zautomatyzowany proces produkcyjny, obejmujący zastosowanie najwyższej jakości materiałów.

GPU Tweak II z XSplit Gamecaster

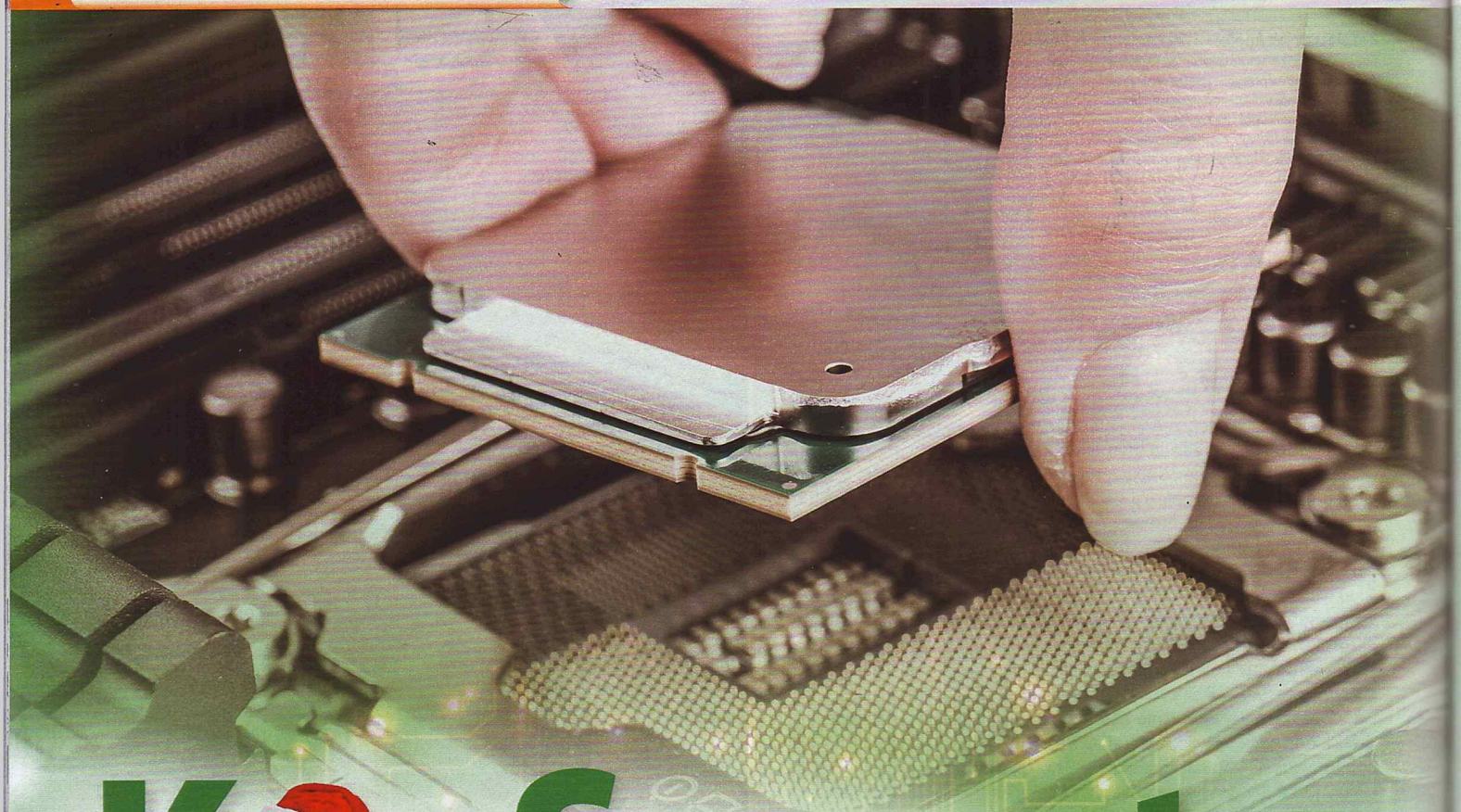
Przetaktowanie jest łatwiejsze niż kiedykolwiek.

SPRAWDŹ!

ULTRA HD 4K GAMING

Marka nr1 wśród producentów kart graficznych

REKLAMA



Konfigurator na Święta

Szykują prezenty: **Al & Crazy**

Ho, ho, ho! Najważniejsze tegoroczne premiery już za nami, a przed nami Święta, okres wzmożonych zakupów sprzętu komputerowego. Na co zwracać uwagę i które modele wybrać, by nie przepłacić, a mimo to cieszyć się w najnowszych produkcjach jak największą liczbą fps-ów?

Stacjonarne CPU od lat zmieniają się w stopniu minimalnym, więc **jeśli tylko w zasięgu masz Core i5 lub mocniejszy, nie warto zaprzątać sobie głowy konkurencją** – bo tej po prostu nie ma. Być może sytuacja zmieni się na początku 2017, na kiedy to zapowiedziano premierę układów AMD Zen, ale jeśli wierzyć pogłoskom i testom wersji inżynierskich, ich wydajność będzie wprawdzie porównywalna z układami Intela, ale nie większa. Wpłynie to jednak mocno na tańsze konfiguracje, obecnie bazujące na Core i3. Procesor ten ma bowiem – mimo dość wysokiej ceny – tylko dwa fizyczne rdzenie. Wielordzeniowy Zen, znacznie szybszy w aplikacjach jednowątkowych od obecnych CPU AMD, powinien go zmieść. Na razie nie wiadomo wprawdzie nic o cenie, ale jeśli masz ograniczony budżet, a możesz parę miesięcy poczekać z kupnem, warto. **W przypadku kart graficznych zwlekanie ma sens w przypadku najdroższych modeli.** Na razie pewne są bowiem jedynie nowe układy AMD, celujące właśnie w high-end. Oczywiście naiwnością byłoby sądzić, że Nvidia odpuści ten segment, zwłaszcza że obecnie korona wydajności należy do Titana X, który potencjalnie może stać się GTX-em 1080 Ti (tak postąpiono wcześniej z GTX-em 980 Ti). Wniosek z tego jest taki, że **jeśli celujesz w desktopa z przedziału 2700-7000 zł, odkładanie zakupu niewiele da**, bo na horyzoncie nie widać żadnych modeli, które mogłyby drastycznie zmienić obraz rynku. Warto się natomiast wstrzymać w przypadku modeli tańszych oraz najdroższych. Jeszcze ciekawiej jest z notebookami: GeForce'y serii 1000 oferują świetną wydajność przy niewielkim zapotrzebowaniu na prąd, ale większość producentów nadal używa układów poprzedniej generacji – bo niestety obecnie na rynku dostępne są drogie GTX-y 1080, 1070 i 1060. Dlatego jeśli możesz, poczekaj. Różnica w wydajności między nowymi a starymi układami będzie tego warta. Dość powiedzieć, że według przecieków GTX 1050 Ti (ma mieć premierę na początku przyszłego roku) będzie szybszy niż GTX 970M! Przy okazji warto również tu zwrócić uwagę na procesory: co cztery rdzenie, to nie dwa, zwłaszcza że dostępne są już także w modelach Core i5, zauważalnie tańszych niż Core i7.

Liczy się jednak nie tylko specyfikacja, ale również miejsce zakupu. Z jednej strony mamy sklepy stacjonarne, gdzie notebooki da się zobaczyć przed wyłożeniem kasy, z drugiej zakupy przez internet. To o tyle lepsza opcja, że zazwyczaj można liczyć na niższe ceny (choć nie zawsze jest to regułą), a do tego ma się 14 dni na odstąpienie od transakcji bez podania przyczyny. W przypadku desktopa możliwe jest to jednak tylko w przypadku gotowych konfiguracji, które rzadko kiedy przygotowywane są z myślą o graczach. Do tego duże pudło łatwiej uszkodzić w transporcie, dlatego desktopy – nawet jeśli zamawiasz je online – lepiej odbierać osobiście. I to już złożone, by mieć pewność, że wszystko działa.

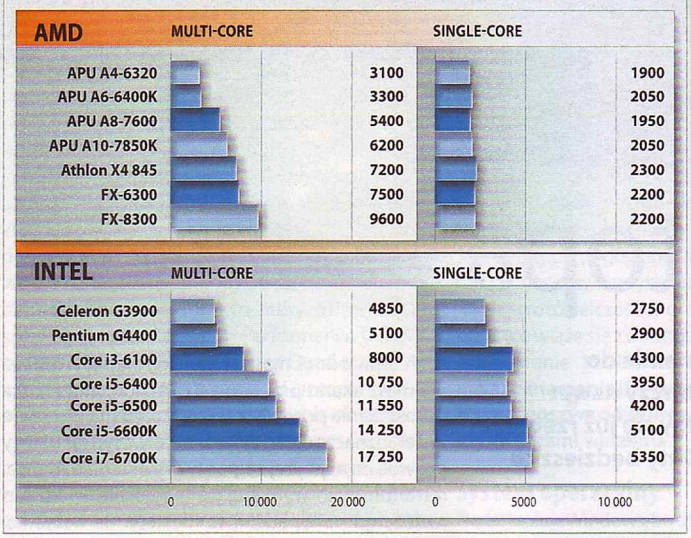
SKĄD TE WYNIKI?

Jako miarę szybkości procesora podajemy wyniki w Geekbench 3.0. Pierwsza liczba określa wydajność w aplikacjach wielowątkowych, druga w jednowątkowych. Oddają one odpowiednio różnice w programach użytkowych i grach DirectX 12 oraz w grach korzystających z DirectX 11. W przypadku kart graficznych podajemy wyniki z 3DMarka (test FireStrike). To one znajdują się też przy konfiguracjach. A że tylko w minimalnym stopniu zależą od procesora, to czasem punktacje przy różnych komputerach z podobnymi GPU są identyczne.

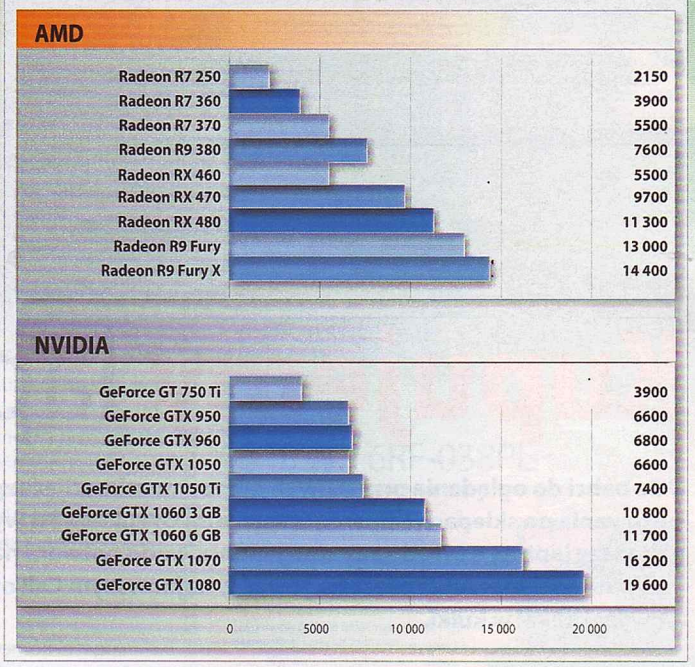
GPU i CPU stacjonarne

W maszynach do grania najbezpieczniej stawiać na procesory, które mogą przetwarzać co najmniej cztery wątki jednocześnie, w przeciwnym wypadku wiele tytułów będzie sprawiało problemy. To dobra wiadomość dla fanów AMD (i samej firmy), zła dla Intela, bo oznacza, że najtańszym sensownym CPU jest Core i3. Wydajniejsze (niż układy AMD) w jednowątkowych aplikacjach Celerony i Pentiumy będą bowiem od czasu do czasu dostawały czkawki. Od poziomu Core i5 układy Intela są jednak szybsze we wszystkich możliwych scenariuszach, choć warto pamiętać, że jeśli chcesz się bawić w OC, musisz kupić droższe modele z literką „K" na końcu (a także stosowną płytę główną). Jeśli chodzi o GPU, po ostatnich premierach Nvidii układy AMD przestały dominować w średnim segmencie, no, może poza Radeonem RX 470, którego pozycja pozostaje niezagrożona. RX 460 musiał jednak uznać wyższość GeForce'a GTX 1050, GTX 1060 zazwyczaj radzi sobie lepiej niż RX 480, a GTX-y 1070 i 1080 nie mają sobie równych w high-endzie.

WYDAJNOŚĆ W PROGRAMIE GEEKBENCH



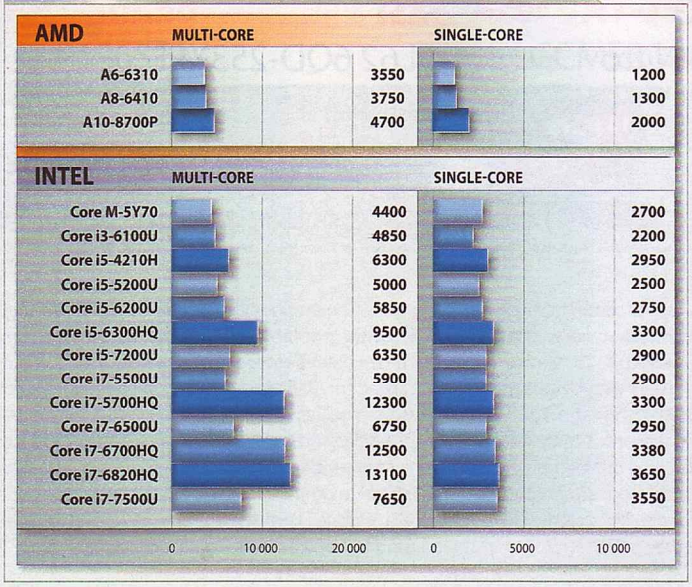
WYDAJNOŚĆ W 3DMARKU (FIRE STRIKE, STANDARD)



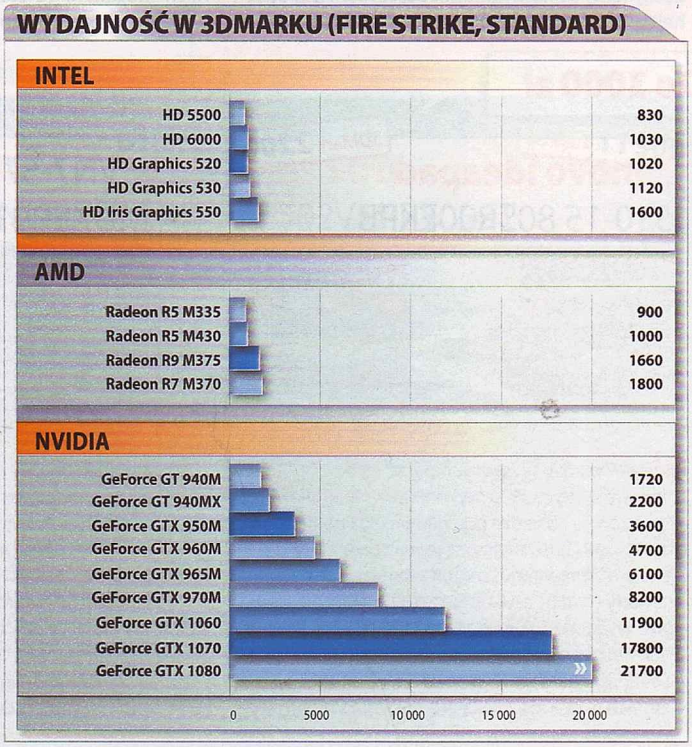
GPU i CPU mobilne

W ostatnich miesiącach światło dzienne ujrzała najnowsza seria kart GeForce serii 1000. Tak, dobrze widzicie, na końcu modelu nie pojawiła się litera „M" jednoznacznie informująca, że dany układ należy do serii mobilnej. Co to oznacza? Przede wszystkim obecna generacja nie jest już dzielona na pełnoprawne układy desktopowe oraz wyraźnie osłabione mobilne, a karty w laptopach jedynie minimalnie odbiegają wydajnością od swoich pecetowych odpowiedników, co widać na poniższym wykresie. W przypadku procesorów nadal liczy się tylko Intel. Do wyboru są aż cztery generacje, ale różnice pomiędzy nimi nie są duże. Dlatego dla graczy nadal najlepsze będą układy czterordzeniowe serii „H" i „HQ". Najbardziej opłacalnym z nich jest najmłodszy Core i5-6300HQ, który dostępny jest już w laptopach poniżej 3 tysięcy.

WYDAJNOŚĆ W PROGRAMIE GEEKBENCH 3.0



WYDAJNOŚĆ W 3DMARKU (FIRE STRIKE, STANDARD)



Kupujemy laptopa

O ile babci do oglądania przesłanych przez wnuczka zdjęć czy mamie do surfowania po sklepach i zbierania wirtualnych cukierków wystarczy nawet najtańszy laptop, o tyle do zakupu gamingowego potwora należy się już rzetelnie przygotować. Inaczej zamiast fragować w najnowszym Call of Duty będziesz co najwyżej klikał w kulki.

W dodatku o ile w desktopie można kartę graficzną czy procesor wymienić na mocniejsze, to w laptopie jest to niemożliwe. Ba, w coraz większej liczbie modeli problemem jest już nawet dołożenie pamięci RAM czy wymiana dysku! Innymi słowy to, co kupisz, będziesz miał do czasu wymiany całego laptopa na nowszy. Na co więc zwracać uwagę, by potem nie żałować?

Karta graficzna

Zaczynamy od najważniejszego, czyli karty graficznej (GPU – Graphics Processing Unit). W przypadku grafy 2D jej wydajność nie ma większego znaczenia, ale sytuacja zmienia się diametralnie w przypadku 3D. To właśnie od niej w największym stopniu zależy, czy Wiedźmin 3 uruchomi się na najwyższych detalach, czy jedynie w wersji „pokaz slajdów". Jakie karty są warte uwagi, a których należy się wystrzegać?

Najlepiej GPU w wybranym laptopie skonfrontować z konkurencją. Dlatego na dwóch pierwszych stronach Megakonfiguratora zamieściliśmy wykresy wydajności najpopularniejszych układów graficznych. Jeśli jednak masz awersję do słupków lub też nie masz akurat przy sobie CD-Action, możesz dla uproszczenia przyjąć, że wszystko, co ma w nazwie „Intel", oznacza układ zintegrowany, czyli taki, który pozwoli co najwyżej zagrać w gry przeglądarkowe, retro lub mało wymagające indyki, ale Wiedźmin rozłoży go na łopatki. A to niestety nie wszystko. Niezwykle popularne układy graficzne Nvidia GeForce GT 920M, GT 920MX, AMD Radeon R7 M330 i M335 to karty zaledwie kilka procent wydajniejsze od układów zintegrowanych, więc na nich również nie pogramy.

Minimalny pułap przy wyborze laptopa do grania to AMD Radeon R9 M375 lub Nvidia GeForce GT 940M oraz GT 940MX. Kolejne dobre GPU to GTX 950M, GTX 960M, GTX 965M oraz pochodzące już z najnowszej generacji układy GTX 1060 i GTX 1070. Teoretycznie bardzo sensowną opcją byłyby rów-

Do 3000 zł

Lenovo Ideapad 510-15 80SR00EKPB

3DMark 2200

Cena: 2650 zł

www.lenovo.pl

PARAMETRY • **CPU:** Intel Core i5-6200U (2 x 2,8 GHz) • **GPU:** GeForce GT 940MX (2 GB) • **Ekran:** 15,6", 1920 x 1080, IPS, matowy, LED • **Pamięć:** 8 GB RAM (maks. 20 GB) DDR4, HDD 1000 GB 5400 RPM, nagrywarka DVD • **Wymiary:** 378 x 260 x 23 mm • **Waga:** 2,1 kg • **System operacyjny:** brak

Obok bardzo rozsądnych parametrów oferuje dodatkowo matrycę FHD wykonaną w technologii IPS, aluminiową podkładkę pod nadgarstki i podświetlaną klawiaturę. Najistotniejsze są jednak parametry, a w tej cenie otrzymujemy odświeżoną wersję najpopularniejszej karty Nvidii – czyli GeForce'a GT 940 MX – stosunkowo wydajny, dwurdzeniowy ultramobilny procesor i5 szóstej generacji oraz optymalną ilość pamięci RAM DDR4. Konfiguracja ta **pozwoli zagrać w średnich detalach w niemal każdą grę dostępną na rynku.**

Acer VN7-571G NX.MUXEP.013 Nitro

3DMark 3600

Cena: 2800 zł

www.acer.pl

PARAMETRY • **CPU:** Intel Core i5-5200U (2 x 2,7 GHz) • **GPU:** GeForce GT 950M (2 GB) • **Ekran:** 15,6", 1366 x 768, matowy, LED • **Pamięć:** 8 GB RAM (maks. 16 GB) DDR3, HDD 1000 GB 5400 RPM, nagrywarka DVD • **Wymiary:** 390 x 258 x 24 mm • **Waga:** 2,2 kg • **System operacyjny:** brak

Ma co prawda odrobinę słabszy procesor niż prezentowane obok Lenovo, ale za to kusi znacznie wydajniejszym układem graficznym z serii GTX. To właśnie on sprawia, iż jest to **jeden z najwydajniejszych laptopów do grania w cenie poniżej 3000 zł.** Do tego należy on do jednej z dwóch flagowych serii producenta, zatem wykonany został z ponadprzeciętną dbałością o szczegóły. Ogromnym plusem jest możliwość zamontowania wewnątrz drugiego dysku na złączu M.2, zatem z łatwością komputer da się rozbudować o SSD.

MSI GL62 6QD-253XPL

3DMark 3600

Cena: 2950 zł

www.msi.pl

PARAMETRY • **CPU:** Intel Core i5-6300HQ (4 x 3,2 GHz) • **GPU:** GeForce GT 950M (2 GB) • **Ekran:** 15,6", 1920 x 1080, matowy, LED • **Pamięć:** 8 GB RAM (maks. 32 GB) DDR4, HDD 1000 GB 5400 RPM, nagrywarka DVD • **Wymiary:** 383 x 260 x 29 mm • **Waga:** 2,3 kg • **System operacyjny:** brak

Typowo gamingowa maszyna, **bezkonkurencyjna w cenie poniżej 3000 zł.** Ma bardzo wydajny czterordzeniowy procesor Intel Core i5, i to w połączeniu z układem graficznym GTX 950M. Do tego dochodzą duże możliwość rozbudowy (maksymalnie nawet 32 GB RAM-u, miejsce na dodatkowy dysk SSD ze złączem M.2), dodatkowo uzupełnione wysokiej klasy głośnikami, matrycą Full HD oraz klawiaturą firmowaną przez SteelSeries. Wszystko to sprawia, że jest to model, któremu trudno cokolwiek zarzucić.

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

nież GTX 970M i 980M – tyle że laptopy wyposażone w układy z serii GTX 10xx oferowane są w bardzo zbliżonych cenach, a gwarantują znacznie wyższą wydajność.

Procesor

CPU (Central Processing Unit) to drugi najważniejszy element naszego laptopa. To on zapewnia wsparcie dla karty graficznej i jeśli będzie za słaby, nawet najszybszy GPU na niewiele się zda. Także w tym przypadku najlepiej podeprzeć się przy wyborze rankingami wydajności. Procesorów jest wprawdzie od groma i jeszcze trochę, nie sposób wymienić więc dokładnie wszystkie warte uwagi, i to pomimo faktu, że **liczą się wyłącznie procesory Intela**. (AMD oferuje w laptopach jedynie bardzo słabe CPU, które do grania nie nadają się w najmniejszym stopniu). Diabeł tkwi jednak w szczegółach, czyli dokładnych oznaczeniach, dlatego teraz rozszyfrujemy te najważniejsze. Celeron, Pentium i Core oznaczają rodzinę, z której wywodzi się procesor. **Nas – graczy – interesuje tylko Core.** W tej rodzinie znajdziemy 4 serie: M, i3, i5 oraz i7. Radzimy ograniczyć się wyłącznie do i5 oraz i7. Dodatkowe ważne oznaczenia, znajdujące się na końcu modelu danego procesora, to litery „H" oraz „Q", które są skrótami od High Performance (model nastawiony na wydajność) oraz Quad (cztery fizyczne rdzenie). Najlepiej znaleźć laptop, którego procesor posiada oba te oznaczenia w nazwie. Często spotyka się również procesory z literą „U", czyli ultramobilny, co oznacza niższą wydajność i dłuższy czas pracy na baterii. Niekoniecznie jest on wyborem złym, ale najlepiej sprawdzić, czy wydajność ta nie będzie zbyt niska.

RAM

Czyli inaczej pamięć operacyjna. Przypisuje się jej wiele nadprzyrodzonych mocy i zdolności, w praktyce to tylko szybki magazyn na dane. **Dla graczy minimum to 8 GB, optimum 16 GB.** Więcej nie ma sensu, chyba że nie trzeba się liczyć z kosztami. Obecnie dostępne są laptopy z pamięciami DDR3 oraz DDR4. W praktyce różnica w wydajności jest znikoma, więc nie trzeba zaprzątać sobie tym głowy.

Dysk

Dyski półprzewodnikowe, czyli SSD, coraz częściej goszczą w laptopach. Klatek w grach nie dodadzą (chyba że masz za mało RAM-u – wtedy jednak lepsze będzie dołożenie pamięci), ale znacznie przyspieszają czas uruchamiania i ładowania map/poziomów, a także bardzo wyraźnie poprawiają komfort użytkowania. **Warto taki dysk mieć**, ale da się go też dokupić i zamontować później. (Uwaga – niekiedy może się to wiązać z utratą gwarancji). Minimalna pojemność dysku dla gracza to 240 GB, choć w wypadku dysków HDD nie ma sensu brać mniejszego niż 500 GB. Idealne rozwiązanie to dwa dyski wewnątrz laptopa (SSD + HDD), niezłym kompromisem jest też SSHD, czyli HDD z wbudowanym buforem flash.

Matryca

Coraz więcej laptopów oferuje matrycę o rozdzielczości Full HD. Wyższa rozdzielczość ekranu zawsze bardziej obciąża sprzęt, zatem jeśli zależy ci na liczbie fps-ów w grach, najlepiej ograniczyć się do HD. Z drugiej strony ekran FHD jest o wiele przyjemniejszy przy oglądaniu multimediów, surfowaniu po sieci czy korzystaniu z programów biurowych, a rozdzielczość w grze można przecież obniżyć (co wiąże się z utratą jakości, ale na szczęście przy ekranie 15" ledwie to widać). Spotykane nieraz **oznaczenie IPS (lub EWV) świadczy o matrycy o lepszym odwzorowaniu kolorów i z szerszymi kątami widzenia**.

System operacyjny

Nadal króluje Windows, bo o SteamOS-ie zapomniało już nawet Valve. Polecamy Dziesiątkę, ale 7 czy 8.1 też nie są złymi opcjami. UWAGA! **Nie każdy laptop, również spośród proponowanych przez nas, ma zainstalowany system operacyjny.** Koniecznie przeczytaj dokładnie specyfikację przed zakupem – bo jeśli nie masz własnej kopii systemu, to taniej kupić go w wersji preinstalowanej.

I to tyle, jeśli chodzi o teorię, pora na praktykę – czyli osiem konkretnych modeli, od budżetowych z GeForce'em GT 940MX po monstrum z dwoma GTX-ami 1080.

Od 9900 zł

3DMark **17 800**

Asus G752VS-GC063T

Cena: 9900 zł

www.asus.pl

PARAMETRY • **CPU:** Intel Core i7-6700HQ (4 x 3,5 GHz) • **GPU:** GeForce GTX 1070 (8 GB) • **Ekran:** 17,3", 1920 x 1080, IPS, matowy, LED • **Pamięć:** 64 GB RAM (maks. 64 GB) DDR4, SSD 480 GB, HDD 1000 GB 7200 RPM, nagrywarka DVD • **Wymiary:** 416 x 322 x 39 mm • **Waga:** 4 kg • **System operacyjny:** Windows 10

Wielki, ciężki, aluminiowy potwór, którego specyfikacja **pozwala zagrać w każdą grę na maksymalnych ustawieniach graficznych**. Wysokiej klasy matryca z technologią G-Sync, bardzo duży dysk SSD wraz z szybkim, terabajtowym dyskiem HDD oraz możliwością zamontowania dwóch kolejnych dysków na złączu M.2, ogromna ilość pamięci RAM, świetne głośniki, wsparcie na VR-u i streamingu gier, a także preinstalowany Windows 10 sprawiają, iż ten laptop posiada wszystko, czego tylko można by zapragnąć. Minusem jest nie tyle jego mobilność, co jej brak. ;)

3DMark **39 200**

MSI GT83VR 6RF-038PL

Cena: 20 700 zł

www.msi.pl

PARAMETRY • **CPU:** Intel Core i7-6920HK (4 x 3,6 GHz) • **GPU:** 2 x GeForce GTX 1080 (2 x 8 GB) • **Ekran:** 18,4", 1920 x 1080, IPS, matowy, LED • **Pamięć:** 32 GB RAM (maks. 64 GB) DDR4, SSD 256 GB, HDD 1000 GB 7200 RPM, nagrywarka DVD • **Wymiary:** 456 x 339 x 69 mm • **Waga:** 5,5 kg • **System operacyjny:** Windows 10

Tak wygląda laptop, którego kupujemy, jak nie mamy co robić z nadmiarem gotówki. Dwa najwydajniejsze układy graficzne dostępne na rynku w połączeniu z najwydajniejszym obecnie w laptopach CPU, dwoma dyskami, olbrzymią matrycą 18,4" Full HD ze wsparciem dla technologii G-Sync, mechaniczną klawiaturą z przełącznikami Cherry MX – to konfiguracja, która **poza pewnym brakiem mobilności i zaporową ceną nie posiada słabych stron**. Po kupieniu takiego sprzętu nie trzeba go wymieniać przez kilka ładnych lat. Tylko kogo na to stać?

Do 6500 zł

3DMark **3600**

HP Gaming HP P1S65EA

Cena: 3400 zł

www.hp.pl

PARAMETRY • **CPU:** Intel Core i5-6300HQ (4 x 3,2 GHz) • **GPU:** Nvidia GeForce GT 950M (4 GB) • **Ekran:** 15,6", 1920 x 1080, matowy, LED • **Pamięć:** 8 GB RAM (maks. 16 GB) DDR4, SSD 128 GB M.2, HDD 1000 GB 5400 RPM, nagrywarka DVD • **Wymiary:** 384 x 261 x 25 mm • **Waga:** 2,2 kg • **System operacyjny:** Windows 10

Ciekawa alternatywa dla MSI po lewej. Oferuje niemal to samo, czyli 4-rdzeniowy procesor i5, GTX-a 950M, lecz tym razem nawet w 4-gigabajtowej wersji, oraz dwa dyski, z czego jeden SSD M.2, co **pozwoli zagrać w każdą grę obecnie dostępną na rynku w co najmniej średnich ustawieniach graficznych**. HP Gaming oferuje również ładniejszą i solidniej wykonaną obudowę, a także klawiaturę podświetlaną na zielony, nasuwający skojarzenie z Razerem kolor. W cenę wliczony jest Windows10.

3DMark **6100**

Acer VN7-792G NH.GCMEP.001 Nitro

Cena: 4900 zł

www.acer.pl

PARAMETRY • **CPU:** Intel Core i7-6700HQ (4 x 3,5 GHz) • **GPU:** Nvidia GeForce GT 965M (4 GB) • **Ekran:** 17,3", 1920 x 1080, IPS, matowy, LED • **Pamięć:** 8 GB RAM (maks. 32 GB) DDR4, SSD 128 GB M.2, HDD 1000 GB 5400 RPM, nagrywarka DVD • **Wymiary:** 423 x 296 x 25 mm • **Waga:** 3 kg • **System operacyjny:** Windows 10

Kolejny Acer, tym razem w wersji Black Edition, w obudowie z matrycą 17". Posiada najwydajniejszy spośród spotykanych w normalnych komputerach przenośnych procesor, czyli czterordzeniowy i7-6700HQ i jedną z najwydajniejszych kart graficznych dostępnych w tym segmencie cenowym, co **pozwala cieszyć na płynną rozgrywką w niemal każdej grze**. Całości dopełniają podświetlana klawiatura, dwa dyski, bardzo estetyczne wykonanie i jedna z najlepszych matryc, jakie można znaleźć w laptopie.

3DMark **11 900**

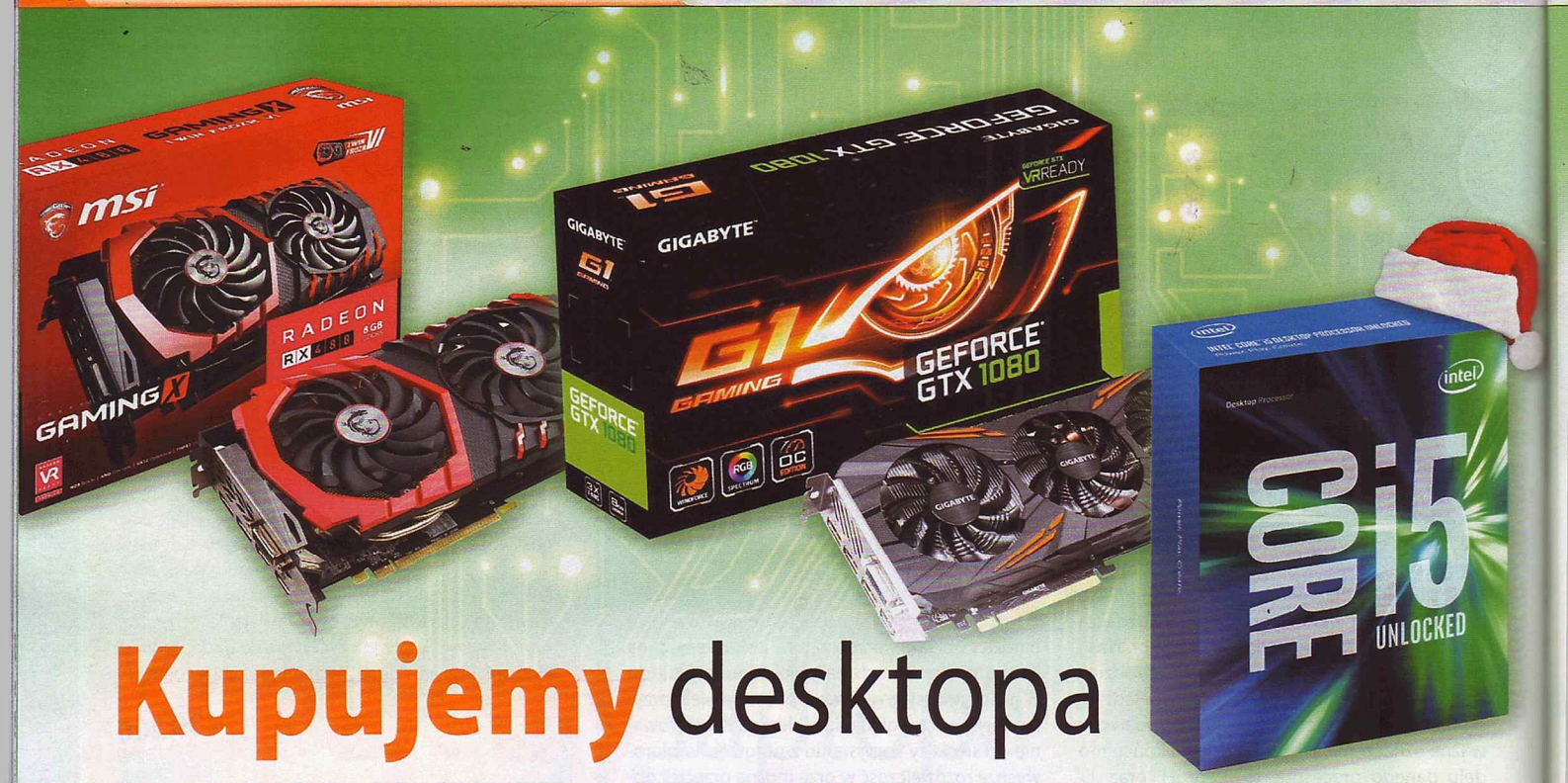
Asus Strix GL502VM-FY053T

Cena: 6500 zł

www.asus.pl

PARAMETRY • **CPU:** Intel Core i7-6700HQ (4 x 3,5 GHz) • **GPU:** GeForce GTX 1060 (6 GB) • **Ekran:** 15,6", 1920 x 1080, EWV, matowy, LED • **Pamięć:** 12 GB RAM (maks. 24 GB) DDR4, SSD 480 GB, nagrywarka DVD • **Wymiary:** 390 x 266 x 23,5 mm • **Waga:** 2,2 kg • **System operacyjny:** Windows 10

Najnowszy model w ofercie producenta, jak również pierwszy w zestawieniu wyposażony w kartę graficzną z rodziny Pascal. GeForce GTX 1060 to układ na tyle wydajny, że **nie ma obecnie gry, która stanowiłaby dla niego problem**, bo otrzymujemy kartę niemal identyczną jak w wersji desktopowej, a do tego jeszcze z większą ilością pamięci. Kolejny plus to najwydajniejszy z dostępnych teraz procesorów mobilnych, duża ilość RAM-u, podświetlana klawiatura, pojemny dysk SSD.



Kupujemy desktopa

Poleasingowego peceta kupisz już za kilkaset złotych – ale nie licz, że uda się na nim uruchomić współczesne gry. Zapomnij też o gotowych konfiguracjach z marketów, bo bez problemu można wydać nawet kilka tysięcy i nadal narzekać na liczbę fps-ów. Na co więc zwracać uwagę, by potem nie żałować?

W przypadku komputerów stacjonarnych sytuacja jest o tyle dobra, że – w przeciwieństwie do laptopów – zazwyczaj daje się je modyfikować. Wymiana karty graficznej trwa parę minut, dołożenie pamięci RAM czy dysku twardego podobnie. Więcej czasu trzeba sobie zarezerwować na przeniesienie systemu na SSD, bo dochodzi jeszcze kopiowanie danych lub reinstalacja systemu. Dużym problemem jest zwykle wymiana procesora, bo nawet w wariancie optymistycznym trzeba zdjąć chłodzenie i babrać się z pastą termoprzewodzącą, uważając przy tym na setki delikatnych nóżek i ładunki elektrostatyczne. W pesymistycznym dojdzie do tego wymiana płyty głównej, żeby pasowała do nowego procesora, czyli w praktyce będziemy musieli złożyć cały komputer od zera. Dlatego najlepiej od razu kupić/poskładać takiego peceta, w którym nie trzeba będzie grzebać nawet przez kilka lat.

CPU i GPU

Największy wpływ na działanie gier ma duet procesora z kartą graficzną. (Dokładne porównanie osiągów znajdziesz na wykresach zamieszczonych na poprzedniej stronie). Najwyższą wydajność oferuje obecnie Nvidia GeForce GTX 1080 w połączeniu z procesorem Intel Core-i7 z literką „K" na końcu (oznacza ona, że można dodatkowo zwiększyć jego wydajność poprzez O/C). To jednak koszt przynajmniej 6000 zł. Lepszy stosunek wydajności do ceny oferuje GTX 1070 sparowany z Core-i5 (również z „K" na końcu) – w zupełności wystarczy do grania w rozdzielczości QHD lub na dużych monitorach ultrapanoramicznych, a cały zestaw będzie o cą najmniej 1500 zł tańszy.

GeForce'y mają konkurencję dopiero na poziomie GTX-a 1060, z którym skutecznie walczy nieco tańszy, choć zazwyczaj też nieco wolniejszy Radeon RX 480. Zbliżoną wydajność oferują także należące do poprzednich generacji karty Radeon R9 390/390X oraz GeForce GTX 970. Ten ostatni ma jednak tylko 3,5 GB pamięci RAM pracującej z pełną szybkością, do tego gorzej sprawuje się w tytu-

Do 2000 zł

HD 1

3DMark 1300

Cena: 1150 zł

PARAMETRY • **CPU:** AMD A8-7600, 4 x 3,1 GHz, box • **GPU:** zintegrowane • **Płyta główna:** ASRock FM2A68M-HD+ • **Pamięć:** Corsair XMS3 2 x 2 GB RAM DDR3 1600 MHz CL9, HDD Seagate 1 TB 7200 RPM, nagrywarka DVD Liteon IHAS124-14 • **Zasilacz:** Chieftec GPA-350S (350 W) • **Obudowa:** Modecom Mini Cool

Mała (także dosłownie!) maszyna, która dzięki niezłej zintegrowanej karcie graficznej **poradzi sobie z prostymi tytułami – a w razie potrzeby zyska drugie życie po dołożeniu dedykowanej karty graficznej.** Została zbudowana na bazie układu AMD, bo Intel w tym przedziale cenowym oferuje jedynie procesory dwurdzeniowe. A8 ma natomiast cztery rdzenie, i to połączone ze znacznie lepszą kartą graficzną (wymusza ona jednak zastosowanie 2 x 2 GB RAM-u, co utrudni upgrade). Ale cudów nie ma – dedykowane GPU są o wiele szybsze!

HD 2

3DMark 6600

Cena: 1500 zł

PARAMETRY • **CPU:** AMD Athlon X4 845, 4 x 3,5 GHz (turbo 3,8 GHz), box • **GPU:** GeForce GTX 1050 2 GB • **Płyta główna:** ASRock FM2A68M-HD+ • **Pamięć:** GoodRAM 4 GB RAM DDR3 1833 MHz CL9, HDD Seagate 1 TB 7200 RPM, nagrywarka DVD Liteon IHAS124-14 • **Zasilacz:** Chieftec GPA-350S (350 W) • **Obudowa:** Modecom Mini Cool

Z zewnątrz wygląda identycznie jak najtańszy zestaw, ale dzięki dedykowanej karcie graficznej zapewnia zdecydowanie wyższą wydajność, która **wystarczy do grania w najpopularniejsze tytuły e-sportowe.** Przy okazji zamieniliśmy też procesor na mocniejszy, za to pozbawiony wbudowanego GPU, a także pamięć RAM na pojedynczą kość 4 GB, dzięki czemu można bardzo łatwo dołożyć drugą, by mieć maszynę z 8 GB RAM-u. Pozostałe komponenty, jak zasilacz czy płytę główną, pozostawiliśmy takie same.

HD 3

3DMark 6600

Cena: 1800 zł

PARAMETRY • **CPU:** Intel Core i3-6100, 2 x 3,7 GHz, box • **GPU:** GeForce GTX 1050 2 GB • **Płyta główna:** ASRock H110M-HDV • **Pamięć:** GoodRAM 4 GB RAM DDR3 1833 MHz CL9, HDD Seagate 1 TB 7200 RPM, nagrywarka DVD Liteon IHAS124-14 • **Zasilacz:** Chieftec GPA-350S (350 W) • **Obudowa:** Modecom Mini Cool

Obudowa nadal ta sama, za to wnętrzności dla odmiany bazują na CPU Intela. Core i3 fizycznie ma tylko dwa rdzenie, ale dzięki technologii HyperThreading zachowuje się jak układ czterordzeniowy i nie sprawia problemów w grach, jak Pentiumy czy Celerony. Do tego Core-i3 oferuje przynajmniej dwukrotnie wyższą wydajność w aplikacjach jedno- lub dwuwątkowych, więc HD 3 będzie zazwyczaj wydajniejszy niż czterordzeniowe zestawy HD 1 i HD 2, choć różnice zależą od konkretnych tytułów i ich zapotrzebowania na moc GPU.

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

łach wykorzystujących DirectX 12, wydaje się więc propozycją mniej przyszłościową. Jeśli chodzi o procesory, uzupełnieniem tych kart powinien być Core-i5. Takie połączenie nadaje się idealnie do grania w Full HD lub na mniejszych ultrapanoramach, choć w wielu tytułach maksymalny poziom detali będzie osiągalny także w QHD.

Do Full HD (choć nie zawsze w maksymalnych detalach) wystarczy maszyna z Radeonem RX 470 lub GeForce'em GTX 1050 Ti – a także starszym GTX-em 960 lub Radeonem R9 380. Warto jednak pamiętać, że Radeony lepiej zachowują się w grach korzystających z DirectX 12, wydają się więc rozwiązaniem bardziej perspektywicznym. Co do procesorów, to także w tym przypadku najlepiej postawić na czterordzeniowe układy Intela, czyli Core-i5.

Do mniej wymagających tytułów, w tym e-sportowych, jak League of Legends, Counter-Strike: Global Offensive czy Overwatch, w zupełności wystarczą Radeon RX 460 czy GeForce GTX 1050, a także starsze GeForce GTX 750 Ti i Radeon R9 370 – choć w tych dwóch ostatnich przypadkach w Full HD niezbędne będzie zmniejszenie ustawień graficznych na „tylko" wysokie. Niewielkie wymagania co do mocy obliczeniowej procesora sprawiają natomiast, że można przy takiej konfiguracji pomyśleć o układach AMD lub Core-i3.

Płyta i pamięć

Pamiętajcie, że płyta główna musi pasować do procesora: Intel ma podstawki LGA 1150, 1151 i 2011-V3, a AMD – AM3+ i FM2+ (są też starsze, ale tych pięć jest obecnie na rynku). Poza tym fajnie, by miała cztery gniazda dla kości RAM, co ułatwi rozbudowę, minimum cztery złącza SATA III (HDD, SSD, napęd optyczny jedno zapasowe), z sześć USB 3.0 (w tym dwa na przedni panel), miejsce dla SSD w standardzie M.2, dobry układ audio, a do tego jeszcze pozwalała na podkręcanie procesora i łączenie kart graficznych w SLI/CrossFire – ale to już zależy od reszty komponentów i dostępnych funduszy.

Co do RAM-u, **absolutne minimum to 4 GB, rozsądne to 8 GB**, choć bardziej przyszłościowe będzie 16 GB. Nie ma przy tym znaczenia, czy chodzi o DDR3 (stosowane przy CPU AMD i starszych Intelach), czy DDR4 (w najnowszych Intelach) – ważne tylko, by kupić moduły, które są obsługiwane przez wybraną płytę główną.

W przypadku dysków minimum to 500 GB (mniejsze HDD są absurdalnie drogie). SSD na system powinien mieć przynajmniej 120 GB, choć 250 GB daje większy komfort, bo Wiedźmin 3 czy Battlefield 1 (które też wypadałoby wrzucić na SSD, by skrócić czasy ładowania) zajmują ponad 50 GB. Tanie modele wykorzystują interfejs SATA, najszybsze – M.2. Ten drugi jest bardziej przyszłościowy, ale na razie w grach większa wydajność SSD M.2 nie ma znaczenia. Zostaje jeszcze kwestia napędu optycznego. Moim zdaniem warto go dokupić do zestawu. Optimum to nagrywarka DVD za mniej niż 100 zł, odtwarzacz Blu-ray kosztuje ponad 300 zł, a nagrywarka Blu-ray jeszcze 100 zł więcej.

Zasilanie i reszta

Wszystkie te części trzeba jeszcze gdzieś włożyć i zapewnić im zasilanie. O ile dobór obudowy to kwestia mocno osobista, warto się upewnić, że jest na tyle duża, że pomieści wybraną kartę graficzną, a do tego wystarczająco chłodzi (rozsądne minimum to dwa wentylatory – po jednym z przodu i tyłu). Plusem jest także przedni panel z gniazdami USB 3.0 oraz audio. A zasilacz? Jego moc zależy od wybranych komponentów. Rozsądne minimum to 300 W w najsłabszych konfiguracjach (bo dobrych i tanich mniejszych zasilaczy brak) i 400-450 W w średnich. W najmocniejszych i 700 W może nie wystarczyć. **Najważniejszy parametr to maksymalne obciążenie linii 12 V** (najlepiej jednej) – w dobrych konstrukcjach jest ono niemal identyczne jak moc całkowita.

To tyle, jeśli chodzi o teorię, teraz pora na praktykę, czyli osiem konfiguracji, z których najtańsza kosztuje nieco ponad 1000 zł, a najdroższa – powyżej 10 000 zł.

Od 5000 zł

QHD

3DMark **16 200**

Cena: 5000 zł

PARAMETRY • **CPU:** Intel Core i5-6600K, 4 x 3,5 GHz (turbo 3,9 GHz), box • **Chłodzenie:** SilentiumPC Fortis 3 HE1425 • **GPU:** GeForce GTX 1070 8 GB • **Płyta główna:** Gigabyte GA-Z170 Gaming K3 • **Pamięć:** Corsair 2 x 8 GB RAM DDR3 3000 MHz CL15, HDD Seagate 1 TB 7200 RPM, SSD SanDisk Plus 240 GB, nagrywarka DVD Liteon IHAS124-14 • **Zasilacz:** XFX Pro Series TS 550 W • **Obudowa:** SilentiumPC Gladius X60

Dzięki bardzo wydajnej karcie graficznej komputer ten sprawdzi się w najnowszych grach w rozdzielczościach wyższych niż Full HD. Do tego ma jeszcze procesor z serii K oraz odpowiednią płytę główną, dzięki czemu można zwiększyć wydajność przez O/C. Kolejne dodatki to dysk SSD o pojemności wystarczającej na system operacyjny i kilka dużych gier oraz 16 GB pamięci RAM, co w sumie daje maszynę, która **poradzi sobie ze wszystkim także przez kilka najbliższych lat**.

UHD

3DMark **28 600**

Cena: 11 000 zł

PARAMETRY • **CPU:** Intel Core i7-6700K, 4 x 4 GHz (turbo 4,2 GHz), box • **Chłodzenie:** SilentiumPC Fortis 3 HE1425 • **GPU:** GeForce GTX Titan X (Pascal) 12 GB • **Płyta główna:** Asus Z170 Pro Gaming • **Pamięć:** 4 x 8 GB RAM G.Skill Ripjaws V DDR4 3200 MHz CL16, SSHD Seagate 2 TB 7200 RPM, SSD Samsung 850 PRO 512 GB, nagrywarka DVD Liteon IHAS124-14 • **Zasilacz:** XFX TS Single Rail 650 W (P1-650G-TS3X) • **Obudowa:** CM Storm Enforcer SGC-1000-KWN1 Black

Jedyna karta graficzna, która w pojedynkę poradzi sobie z grami w rozdzielczości 4K na bardzo wysokich detalach, to GeForce GTX Titan X oparty na architekturze Pascal. Większą wydajność można by wprawdzie osiągnąć przy pomocy dwóch kart GTX 1080, ale nie w każdej grze. A Titan X jest najszybszy zawsze. Do tego najwydajniejszy w grach procesor Intela w wersji O/C, 32 GB RAM-u, SSD 512 GB i SSHD 2 TB na dane i obudowa z bocznym oknem, przez które będzie można na to wszystko patrzeć. O ile wcześniej będziesz w stanie spojrzeć na cenę i nonszalancko powiedzieć „dobra, biorę"...

Do 3500 zł

FHD 1

3DMark **9700**

Cena: 2400 zł

PARAMETRY • **CPU:** Intel Core i3-6100, 2 x 3,7 GHz, box • **GPU:** Radeon RX 470 8 GB • **Płyta główna:** ASRock H110M-HDV • **Pamięć:** GoodRAM 2 x 4 GB RAM DDR3 1833 MHz CL9, HDD Seagate 1 TB 7200 RPM, nagrywarka DVD Liteon IHAS124-14 • **Zasilacz:** SilentiumPC Vero L1 500 W • **Obudowa:** SilentiumPC Brutus M25

Z zewnątrz widać inną, większą i zapewniającą lepsze chłodzenie obudowę, najważniejsze kryje się jednak wewnątrz. Radeon RX 470 jest nawet dwukrotnie szybszy od GTX-a 1050 z zestawu HD 3. Do tego dochodzi też więcej RAM-u, bo coraz więcej gier, zwłaszcza tych ładniejszych, wymaga minimum 8 GB. Ostatnia zmiana w środku to mocniejszy zasilacz – 500 W jest wprawdzie mocno na wyrost, ale przy tej cenie Vero L1 nie ma co szukać innego modelu – zwłaszcza że przyda się przy upgradzie.

FHD 2

3DMark **9700**

Cena: 2800 zł

PARAMETRY • **CPU:** Intel Core i5-6400, 4 x 2,7 GHz (Turbo 3,3 GHz), box • **GPU:** Radeon RX 470 8 GB • **Płyta główna:** ASRock H110M-HDV • **Pamięć:** GoodRAM 2 x 4 GB RAM DDR3 1833 MHz CL9, HDD Seagate 1 TB 7200 RPM, nagrywarka DVD Liteon IHAS124-14 • **Zasilacz:** SilentiumPC Vero L1 500 W • **Obudowa:** SilentiumPC Brutus M25

To najtańszy zestaw bazujący na czterordzeniowym procesorze Core i5 – w aplikacjach wielowątkowych nawet dwukrotnie wydajniejszym od Core i3. Karta graficzna jest jednak identyczna jak w FHD 1, więc w mniej wymagających tytułach liczba fps-ów będzie podobna, podobnie jak wynik w 3DMarku. W nowych grach AAA FHD 2 jest jednak zauważalnie szybszy, bo niemal wszystkie one potrafią już użyć więcej niż dwa rdzenie. W razie potrzeby FHD bez problemu przyjmie także w przyszłości jeszcze mocniejsze GPU.

FHD 3

3DMark **11 700**

Cena: 3300 zł

PARAMETRY • **CPU:** Intel Core i5-6500, 4 x 3,2 GHz (turbo 3,6 GHz), box • **GPU:** GeForce GTX 1060 6 GB • **Płyta główna:** ASRock H110M-HDV • **Pamięć:** GoodRAM 2 x 4 GB RAM DDR3 1833 MHz CL9, HDD Seagate 1 TB 7200 RPM, SSD ADATA SP920 128 GB, nagrywarka DVD Liteon IHAS124-14 • **Zasilacz:** SilentiumPC Vero L1 500 W • **Obudowa:** SilentiumPC Brutus M25

Najważniejsza zmiana w stosunku do zestawu po lewej to zastosowanie GeForce'a GTX 1060 6 GB, który jest nawet o 30% wydajniejszy od Radeona RX 470, wygrywa także zazwyczaj z Radeonem RX 480, choć pytanie, czy będzie się równie dobrze starzał (np. GeForce'y serii 700 i 800 są w nowych grach gorsze niż odpowiadające im Radeony). Kolejna modyfikacja to szybszy CPU Intela oraz dołożenie dysku SSD na system operacyjny. Jeśli możesz, lepiej jednak wybrać model 256 GB, który pozwoli zainstalować naraz więcej niż jedną dużą grę.

MSI GeForce GTX 1050 OC

Cena: 550 zł | Dostarczył: MSI | www.msi.pl

PARAMETRY • **Taktowanie GPU:** 1404 MHz (1518 MHz boost) • **Pamięć:** 2 GB GDDR5 • **Taktowanie pamięci:** 7 000 MHz • **Zużycie energii (maks.):** 75 W • **Dodatkowe zasilanie:** brak • **Chłodzenie:** powietrzne, 1 x wentylator, dwuslotowe • **Wymiary:** 177 x 118 x 34 mm • **Waga:** 330 g

Najlepsza tania karta graficzna.

To najtańsza karta graficzna z GPU z rodziny Pascal. Wykorzystuje nowy chip, ale na pierwszy rzut oka jej parametry są takie sobie, a ilość pamięci (2 GB) to już w ogóle jakaś porażka. W Radeonie RX 460 są przecież 4 GB, więc z czym do ludzi? Na drugi rzut oka nie wypada jednak źle: przecież poprzednicy, czyli GTX 750 i 950, mieli tyle samo RAM-u, a nie musieli się wstydzić wydajności. Do tego dotychczas GeForce'y serii 1000 okazywały się wydajniejsze od kart z chipami AMD, to do nich należy także absolutny rekord wydajności. Po dokładnym sprawdzeniu specyfikacji okazuje się zresztą, że GTX 1050 ma na przykład dwukrotnie więcej jednostek rasteryzujących niż RX 460, więc przynajmniej w niektórych tytułach powinien wypaść co najmniej zadowalająco.

Wyniki testów okazują się jednak nie tyle zadowalające, co wręcz bardzo dobre! GTX 1050 od MSI został wprawdzie firmowo podkręcony, ale różnica względem parametrów referencyjnych wynosi poniżej 4%, więc to nie w OC tkwi sukces, tylko w bardzo sensownej konstrukcji samego chipu. Karta okazuje się szybsza nie tylko od GeForce'ów GTX 750 i 950, ale również od Radeonów RX 460. Mimo iż te ostatnie mają dwukrotnie więcej pamięci, lekką przewagę udaje się im uzyskać jedynie w Hitmanie oraz Doomie. W pozostałych tytułach (w tym wszystkich, których standardowo używamy do sprawdzenia wydajności) szybsza okazuje się Nvidia. Przykłady? Fallout 4, Far Cry Primal, GTA V – w tym ostatnim różnice względem Radeonów RX 460 sięgają nawet 50%! Oczywiście można to zwalić na fakt, że to stara gra, bo w nowych układy AMD radzą sobie lepiej, ale nie śmiałbym teraz polecić RX 460, „bo kiedyś będą szybsze".

Do tego dochodzą **niewielka pazerność GTX-a 1050 na energię elektryczną i cicho działający system chłodzący** – wykorzystuje wprawdzie tylko jeden wentylator, ale to w zupełności wystarczy. Kolejne plusy to brak dodatkowej wtyczki zasilającej, zgodność z najnowszymi standardami i lepsze niż u poprzedników zachowanie w tytułach korzystających z DirectX 12 (wprawdzie nie tak dobre jak Radeonów, ale lepsze niż GeForce'ów serii 700 i 900). Oczywiście nie ma cudów i karta za niecałe 600 zł nie zastąpi modeli przeznaczonych dla najbardziej wymagających graczy. Jej wydajność wystarcza jednak do grania w Full HD na średnich detalach nawet w mocno wymagających tytułach, dlatego jeśli nie chcesz wydawać na GPU więcej niż 600 zł, GTX 1050 to obecnie **w tym przedziale cenowym najsensowniejsza propozycja**. ■AI

PODSUMOWANIE

➕ **dobra wydajność w grach • energooszczędna • HDMI i DisplayPort w najnowszych wersjach**

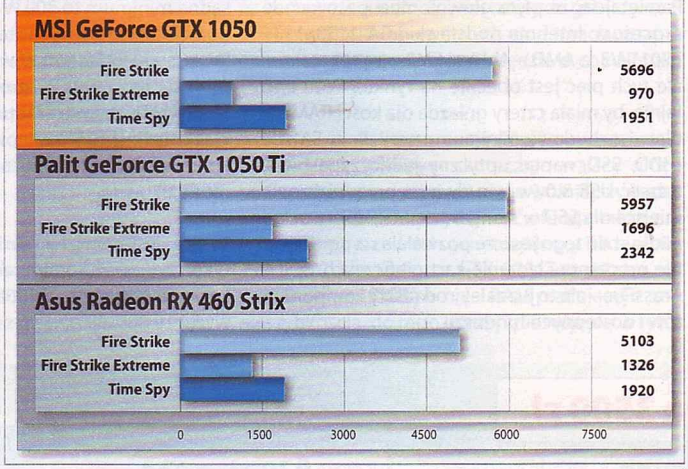
➖ **konkurencja ma 4 GB RAM-u**

OCENA **9**

POROWNANIE WYDAJNOŚCI W GRACH

Model / Rozdzielczość	MSI GeForce GTX 1050	Palit GeForce GTX 1050 Ti	Asus Radeon RX 460 Strix
Metro: Last Light Redux (liczba klatek animacji na sekundę)			
Średnie detale			
1920 x 1080	103	108	90
Bardzo wysokie detale			
1366 x 768	49	56	40
1920 x 1080	27	33	21
2560 x 1440	15	24	11
Wiedźmin 3: Dziki Gon (liczba klatek animacji na sekundę)			
Średnie detale			
1920 x 1080	51	57	45
Bardzo wysokie detale			
1366 x 768	36	41	35
1920 x 1080	28	28	26
2560 x 1440	21	21	19
World of Tanks (liczba klatek animacji na sekundę)			
Średnie detale			
1920 x 1080	108	110	118
Bardzo wysokie detale			
1366 x 768	97	102	91
1920 x 1080	85	91	66
2560 x 1440	57	63	41

TEST WYDAJNOŚCI W 3DMARKU



Platforma testowa
Procesor: Intel Core i5-6600K, **cooler:** SilentiumPC Grandis XE1236, **karta graficzna:** Zotac GeForce GTX 970 AMP! Omega, **płyta główna:** Asus Z170 PRO Gaming, **pamięć:** Kingston HyperX Predator, 4 x 8 GB, 2666 MHz, CL15, **dyski:** SSD Samsung 850 EVO 500 GB, SSD Zotac 240 GB Premium, SSHD Seagate 2 TB, **obudowa:** SilentiumPC Gladius M45W Pure Black, **zasilacz:** Cooler Master V850

Palit GeForce GTX 1050 Ti StormX

Cena: 730 zł | Dostarczył: Palit | www.palit.com

PARAMETRY • **Taktowanie GPU:** 1290 MHz (1392 MHz boost) • **Pamięć:** 4 GB GDDR5 • **Taktowanie pamięci:** 7 000 MHz • **Zużycie energii (maks.):** 75 W • **Dodatkowe zasilanie:** brak • **Chłodzenie:** powietrzne, 1 x wentylator, dwuslotowe • **Wymiary:** 166 x 112 x 34 mm • **Waga:** 350 g

Idealnie wypełnia lukę pomiędzy GTX-em 1050 a 1060 3 GB.

Karta ma zastąpić GeForce'a GTX 750 Ti i wywiązuje się z tego zadania wręcz śpiewająco, bo w większości testów zapewnia równie dobrą wydajność co droższy (ok. 900 zł) GeForce GTX 960 w wersji 4 GB. W praktyce oznacza to, że **otrzymujemy kartę, która w większości współczesnych gier pozwoli na wybranie wysokiego poziomu detali – i to w rozdzielczości Full HD**. Złego słowa nie da się również powiedzieć o testowanym modelu firmy Palit. Korzysta wprawdzie z pojedynczego wentylatora, ale przy niewielkim apetycie na energię elektryczną (model ten nie wymaga dodatkowego zasilania) okazuje się on w zupełności wystarczający, by utrzymać niskie temperatury. Jest także cichy.

Kolejny plus to cena, dokładnie taka jak rekomendowana przez Nvidię – co oznacza, że do zapewniającego lepszą wydajność Radeona RX 470 trzeba dopłacić co najmniej 200 zł, a do GeForce'a 1060 w wersji 3 GB prawie 300 zł. Jeśli to nie problem, to nie ma się nad czym zastanawiać, jednak Nvidia (i testowany tu Palit) idealnie wypełniają lukę, jaka pojawiła się między kartami za niecałe 600 a 900 zł. A gdy trafią one do notebooków, to już w ogóle będzie super, choć na razie pogłoski mówią, że nie stanie się to szybciej niż na początku 2017 roku. ■AI

PODSUMOWANIE

➕ **dobra wydajność w grach • energooszczędna • HDMI i DisplayPort w najnowszych wersjach**

➖ **niewiele droższy Radeon RX 470 jest zauważalnie szybszy**

OCENA **8+**

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

Palit GeForce GTX 1060 3 GB

Cena: 950 zł | Dostarczył: Palit | www.palit.com

PARAMETRY • **Taktowanie GPU:** 1506 MHz (1708 MHz Boost) • **Pamięć:** 3 GB GDDR5 • **Taktowanie pamięci:** 8 000 MHz • **Zużycie energii (maks.):** 120 W • **Dodatkowe zasilanie:** 1 x 6 pin • **Chłodzenie:** powietrzne, 2 x wentylator, dwuslotowe • **Wymiary:** 252 x 112 x 34 mm • **Waga:** 350 g

GeForce GTX 1060 to świetna karta, z powodzeniem zastępująca nie tylko GeForce'a GTX 960, ale także nadal najpopularniejszy na Steamie model GTX 970, od którego jest szybsza, tańsza, a na dokładkę ma jeszcze więcej pamięci. Problem jednak w tym, że jest zauważalnie droższa od poprzednika z serii 900, wyceniono ją bowiem na jakieś 1200 zł, podczas gdy GTX 960 (w wersji 4 GB) to koszt rzędu 900 zł. By załatać dziurę między pełnoprawnym GTX-em 1060 a GTX-em 1050 Ti (o którym na stronie obok), Nvidia zdecydowała się na wypuszczenie obciętej wersji: **zamiast 6 GB ma 3 GB, a samo GPU ma nieco mniej jednostek cieniujących i teksturujących**, co teoretycznie przekłada się na utratę około 10% wydajności.

I gdyby te 10% udało się utrzymać we wszystkich grach, karta byłaby super. Problem w tym, że standardem są już przynajmniej 4 GB pamięci, przez co w wielu tytułach trzeba zmniejszyć ustawienia, inaczej liczba fps-ów leci w dół – aż do mniej niż 10! A w przyszłości sytuacja wcale nie będzie lepsza, skoro nawet wolniejszy GTX 1050 Ti ma na pokładzie 4 GB. Jeśli grasz w mało wymagające tytuły, jak CS:GO, LoL, Overwatch czy WoT, GTX 1060 w wersji 3 GB problemów sprawiać nie będzie, ale znacznie bardziej przyszłościowym wyborem będzie albo podobnie wyceniony Radeon RX 470, albo droższy, za to szybszy pełny GTX 1060 z 6 GB RAM-u. ■AI

Karta bardzo wydajna, ale cierpi na brak pamięci.

PODSUMOWANIE

➕ **dobra wydajność w grach • energooszczędna • HDMI i DisplayPort w najnowszych wersjach**

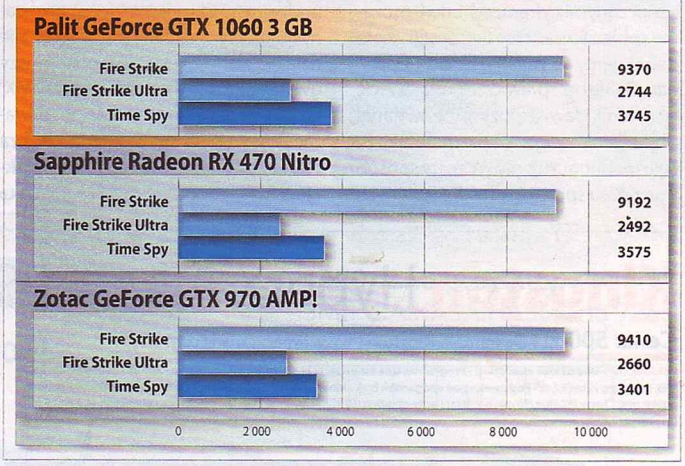
➖ **3 GB pamięci już teraz w wielu grach stanowi problem • Radeon RX 470 ma 4 GB, a GTX 970 – 3,5 + 0,5 GB**

OCENA 7

PORÓWNANIE WYDAJNOŚCI W GRACH

Model / Rozdzielczość	Palit GeForce GTX 1060 3 GB	Sapphire Radeon RX 470 Nitro	Zotac GeForce GTX 970 AMP!
Metro: Last Light Redux (liczba klatek animacji na sekundę)			
Średnie detale			
1920 x 1080	140	138	128
Bardzo wysokie detale			
1366 x 768	91	88	91
1920 x 1080	50	42	89
2560 x 1440	29	24	49
Wiedźmin 3: Dziki Gon (liczba klatek animacji na sekundę)			
Średnie detale			
1920 x 1080	51	84	96
Bardzo wysokie detale			
1366 x 768	36	62	69
1920 x 1080	28	48	52
2560 x 1440	21	35	39
World of Tanks (liczba klatek animacji na sekundę)			
Średnie detale			
1920 x 1080	108	106	118
Bardzo wysokie detale			
1366 x 768	110	95	110
1920 x 1080	99	92	107
2560 x 1440	90	75	91

TEST WYDAJNOŚCI W 3DMARKU



Platforma testowa
Procesor: Intel Core i5-6600K, **cooler:** SilentiumPC Grandis XE1236, **karta graficzna:** Zotac GeForce GTX 970 AMP! Omega, **płyta główna:** Asus Z170 PRO Gaming, **pamięć:** Kingston HyperX Predator, 4 x 8 GB, 2666 MHz, CL15, **dyski:** SSD Samsung 850 EVO 500 GB, SSD Zotac 240 GB Premium, SSHD Seagate 2 TB, **obudowa:** SilentiumPC Gladius M45W Pure Black, **zasilacz:** Cooler Master V850

Sony PlayStation 4 Slim

Cena: 1150 zł | Dostarczył: SIEE | www.playstation.pl

PARAMETRY • **CPU:** ośmiordzeniowy „Jaguar" 1,6 GHz, L2 Cache 2 x 2 MB • **GPU:** Radeon „Pitcairn", 1,84 TFLOPS, 18 jednostek obliczeniowych, 1152 shadery • **RAM (pamięć systemowa współdzielona z GPU):** 8 GB GDDR5 5500 MHz • **HDD:** 500 GB • **Napęd optyczny:** Blu-ray x6, DVD x8 • **Złącza:** 2 x USB 3.1, AUX, HDMI • **Sieć:** Gigabit Ethernet, 802.11 b/g/n/ac Wi-Fi, Bluetooth 4.0 • **Inne:** DualShock 4, zestaw słuchawkowy, kabel zasilający, kabel USB, kabel HDMI • **Wymiary:** 265 x 265 x 36 mm • **Waga:** 2,1 kg

Oto i jest – chudsza i odświeżona. Pierwsza część tego twierdzenia jest zgodna z prawdą: konsola rzeczywiście jest zauważalnie mniejsza. Z początku miała 53 mm wysokości, teraz jest 36 mm – czyli niezły wynik. Również długość i szerokość zostały zmniejszone i nowa wersja PS4 ma po 265 mm z obu stron. Mniej (o ok. 15 i 30 mm), ale to już się tak w oczy nie rzuca. Widać za to matowy, jednolity design i przyciski – tym razem fizyczne i mniej podatne na przypadkowe wciśnięcie, co irytowało w premierowej wersji sprzętu. Bebechy niemal się nie zmieniły. To, co odpowiada za przetwarzanie obrazu, ma takie same parametry – elektronika pobiera jednak mniej energii elektrycznej i tym razem **zastosowano wewnętrzny zasilacz o mocy 165 W, czyli o 85 W mniej**. Niezły skok! Podrasowano również podzespoły odpowiedzialne za komunikację bezprzewodową – jest nowsza wersja Bluetootha oraz bardziej wydajny moduł Wi-Fi. Zawiodą się ci, którzy podłączali do PS4 głośniki lub słuchawki za pomocą gniazda optycznego – zostało ono usunięte, co jest niefajne, bo nie będzie już się dało na PS4 grać w Rocksmitha bez lagów.

Sony PlayStation 4 Slim to sprzęt sprzed dwóch lat przykrojony do obecnych czasów – bez wodotrysków, ale to, co można było poprawić niewielkim kosztem, poprawiono. Pewnie dlatego konsola kosztuje dokładnie tyle co starsze wersje. ■J.Lo

Mniejsza niż zwykłe PS4, ale Pro to niestety nie jest...

PODSUMOWANIE

➕ **wyraźnie mniejsze rozmiary i waga • łatwiejsza wymiana dysku • pobiera mniej energii • poprawiona komunikacja bezprzewodowa • zachowana cena podstawowej wersji**

➖ **brak optycznego wyjścia dźwięku • dla tych, którzy oczekiwali poważnych zmian – ich brak**

OCENA 8

ALTERNATYWA

Xbox One S | 1300 zł

Nową wersję konsoli pokazał także Microsoft. Podobnie jak PlayStation 4 Slim, Xbox One S oferuje taką samą wydajność jak wersja podstawowa, ale jest mniejszy. Ma także wsparcie dla multimediów w rozdzielczości 4K (w tym także – jako jedyna spośród wszystkich dostępnych na rynku konsol – dla płyt Blu-ray w standardzie Ultra HD) oraz gier wykorzystujących HDR.

Modecom Volcano Gamer

Cena: 330 zł | Dostarczył: Modecom | modecom.com

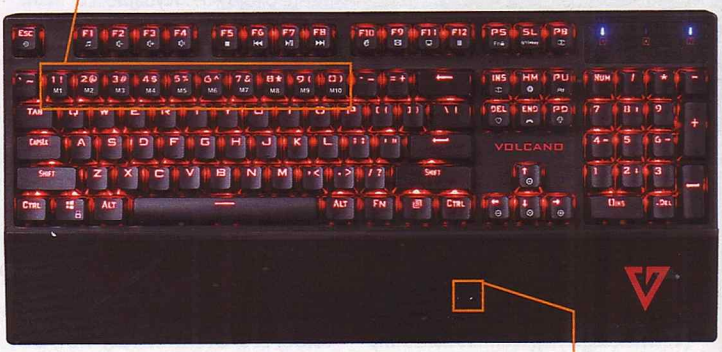
PARAMETRY • **Dodatkowe klawisze:** brak • **Programowalne klawisze:** brak • **Długość kabla:** 180 cm • **Sposób podłączenia:** USB • **Podstawka pod nadgarstki:** tak, odłączana • **Inne:** podświetlenie (czerwone, siedem trybów), anty-ghosting (dla wszystkich klawiszy), przełączniki mechaniczne niebieskie, antypoślizgowe stopki (dwustopniowa regulacja wysokości), zintegrowany z klawiszami F1-F12 blok multimediów • **Wymiary:** 445 x 206 x 42 mm • **Waga:** 1,33 kg

Pierwsze wrażenie: wow, sprzęt retro! I nie nabijam się – klawiatura wygląda topornie, ale jest w tym takie... retropiękno. Czuć, że taka stylistyka jest zamierzona i prezentuje się to bardzo dobrze. Modecom Volcano przywodzi na myśl jakieś bliżej nieokreślone klawiatury z czasów stareńkich pracowni informatycznych i pierwszych pecetów. Ogólnie – dla mnie duży plus. Dobre wrażenia wizualne uzupełniają różne możliwości podświetlenia. Jest przy czym dłubać, bo naliczyłem siedem sposobów iluminacji klawiszy. Dodatkowo w ich ramach możemy regulować trójstopniowo jasność, z jaką jarzą się przyciski, a także częstotliwość ich pulsowania, jeżeli migoczą. Mało tego! Pod klawiszami oznaczonymi cyframi od 1 do 0 możemy sobie zapisać dziesięć profili, które definiujemy w zależności od upodobań. Da się np. sprawić, że będą świecić wszystkie klawisze używane w danej grze. Fajna opcja – tym bardziej że całość konfigurujemy w prosty sposób z poziomu sprzętu. Nie ma tu żadnych sterowników czy instalowanego na komputerze softu.

Volcano to **bardzo przyjemny w codziennym użyciu sprzęt**. Modecom nie chwali się, jakiego producenta przełączniki zastosowano, ale nasze oględziny wskazują na niebieskie marki Kailh. Większe wrażenie robi fakt, że mamy dwa tryby anty-ghostingu – na sześć lub na wszystkie dostępne klawisze. To kolejna duża zaleta. Jeśli do tego popatrzycie na cenę sprzętu, okazuje się, że jest to szalenie wręcz atrakcyjny nabytek. Za 330 zł dostajemy pełnowymiarową, dużą klawiaturę mechaniczną, która nie dość, że sprawia wrażenie solidnie wykonanej, to jeszcze nie nadwyręży portfela. Obawy może tylko budzić zastosowanie niezidentyfikowanych przełączników: jeśli jednak nie należycie do osób, którym spokój duszy gwarantuje jedynie nazwa „Cherry MX" na pudełku, to śmiało możecie rozważać zakup Volcano – to **bardzo dobra i tania, jak na mechaniczne konstrukcje, klawiatura**. ■J.Lo

Tania i fajna klawiatura mechaniczna w klimacie retro.

Jak ktoś ma fantazję, może skonfigurować i zapisać w pamięci sprzętu 10 schematów podświetleń, np. dla różnych gier.



Podstawka pod nadgarstki jest co prawda odpinana, ale ja nie wyobrażam sobie bez niej pracy – tym bardziej że jest szeroka i optymalnie nachylona.

ALTERNATYWA

Natec Genesis RX85 | 360 zł

Podobnej klasy sprzęt w podobnej cenie. Jego bardzo dużą zaletą – oczywiście poza mechanicznymi przełącznikami i przyjemnością pisania z tym związaną – jest bardzo ciekawie zaprojektowany panel multimedialny. W żadnym innym modelu nie widziałem pokrętła pozwalającego regulować poziom głośności.

PODSUMOWANIE

➕ **anty-ghosting dla wszystkich klawiszy • świetny wygląd retro • bardzo duże możliwości konfiguracji podświetlenia • fajna cena**

➖ **nołnejmowe przełączniki • dla niektórych – brak dedykowanego softu**

OCENA **8+**

Kingston HyperX Alloy FPS

Cena: 500 zł | Dostarczył: Kingston | www.hyperxgaming.com

PARAMETRY • **Dodatkowe klawisze:** 0 • **Programowalne klawisze:** brak • **Długość kabla:** 180 cm • **Sposób podłączenia:** 2 x USB, odłączany kabel 1,8 m • **Podstawka pod nadgarstki:** brak • **Inne:** wyłączane podświetlenie (6 trybów, 5 poziomów jasności), przełączniki Cherry MX Blue (50 mln naciśnięć), anty-ghosting (6KRO), wymienne klawisze, pokrowiec • **Wymiary:** 44,2 x 12,9 x 3,3 cm • **Waga:** 1,05 kg

Dobrze wykonana, z podświetlaniem i świetnymi klikającymi przełącznikami.

Klawiatura wykorzystuje bardzo rozpowszechnione mechaniczne przełączniki Cherry MX, ale zamiast popularnej, cichej, pozbawionej kliku liniowej wersji Red użyto Blue. Moment zadziałania jest w niej dobrze wyczuwalny, a do tego mamy jeszcze bonusowy, głośny klik. Dlatego też stosowana jest ona zazwyczaj w klawiaturach tworzonych z myślą o osobach używających ich do pisania, a nie fragowania. Czy to błąd? Nie gram na takim poziomie, by mi to przeszkadzało, za to sporo piszę – i charakterystyka Blue to dla mnie dodatkowa zaleta. **Alloy FPS został zaprojektowany jako sprzęt turniejowy**, dlatego w jego konstrukcji wykorzystano nie tylko stal, ale także plastik, co pozwoliło obniżyć wagę przy zachowaniu wysokiej jakości. Ma odłączany kabel USB w oplocie (po podłączeniu drugiej wtyczki można użyć klawiatury do ładowania smartfona), osiem wymiennych przycisków (WSAD i 1234 można zamienić na czerwone), czerwone podświetlanie z regulacją jasności (da się je całkiem wyłączyć) oraz anty-ghosting, który sprawia, że wolno naraz nacisnąć dowolnych sześć klawiszy. Do grania wystarczy – ale nie w tej cenie. ■AI

PODSUMOWANIE

➕ **klikające mechaniczne przełączniki (Cherry MX Blue) • podświetlanie klawiszy • solidna konstrukcja • możliwość szybkiego wyłączenia klawisza Windows • ascetyczny wygląd • lżejsza od konkurentów • złącze do ładowania smartfona • 6KRO**

➖ **cena (jak na możliwości)**

OCENA **6**

ALTERNATYWA

Razer BlackWidow 2014 280 zł

Różnica to inne przełączniki (Razera, teoretycznie wytrzymują 80 mln naciśnięć i klikają) i brak podświetlania. BlackWidow jest zgodna z oprogramowaniem Synapse, co przekłada się na dobrą współpracę z innymi peryferiami firmy oraz dostęp do rozbudowanych makr. NKRO na 6 klawiszy.

Logitech G403 Prodigy

Cena: 310 zł | Dostarczył: Logitech | gaming.logitech.com/pl-pl

PARAMETRY • **Liczba przycisków:** 6 (wszystkie programowalne) plus rolka • **Długość kabla:** 1,8 m • **Rodzaj sensora:** optyczny, maksymalnie 12 000 dpi, regulacja co 50 dpi • **Częstotliwość aktualizacji:** do 1000 Hz • **Sposób podłączenia:** dongle USB • **Inne:** dwustrefowe podświetlenie, regulacja wagi, makra, wbudowana pamięć • **Wymiary:** 124 x 68 x 43 mm • **Waga:** 87-97 g

To dobra mysz – ale nie za taką cenę!

Zupełnie nie wiem, co chciał osiągnąć Logitech, wypuszczając myszkę G403 ze swojej nowej serii Prodigy, teoretycznie przeznaczonej dla osób szukających swoich pierwszych porządnych peryferiów gamingowych. Na pierwszy rzut oka to klasyka: mamy tu niewyróżniającą się z tłumu obudowę, sześć standardowych aż do bólu przycisków i podświetlanie w dwóch strefach. Takich modeli jest już przecież na rynku cała masa. Rzut oka pod myszkę pozwala zobaczyć magnetyczną kieszeń na ciężarek, ale **możliwości zmiany wagi są tu mocno ograniczone** – to tylko jeden odważnik 10 gramów. Wszystko wręcz krzyczy, że to po prostu zwykła myszka. No, sensor jest bardzo dobry, jeden z najfajniejszych na rynku (PMW3366) – ale G403 to przecież niejedyny gryzoń, w którym go zastosowano.

Do zalet należałoby zaliczyć soft, który daje bardzo dużą dowolność w konfiguracji i doborze powierzchni (są też predefiniowane podkładki Logitecha do wyboru), z jaką myszka działa. Ale to nie zmienia faktu, że **sens inwestowania w G403 Prodigy jest wątpliwy**. Po co, skoro na rynku mamy cudowny wręcz i dostępny za mniejsze pieniądze model G502 Proteus Core czy jeszcze tańszy, a wyposażony w ten sam sensor G303 Daedalus Apex? ■J.Lo

PODSUMOWANIE

➕ **klasyczna forma • dobry sensor i dokładność • niezły soft • regulacja wagi...**

➖ **...ale bardzo ograniczona • wprost bezsensownie droga • ma lepszą i tańszą konkurencję**

OCENA **6+**

ALTERNATYWA

Zowie EC1-A | 250 zł

Też bardzo prosta forma, którą niektórzy uważają za niedościgniony wzór – myszka ta zresztą w opinii wielu uznanych graczy CS:GO jest najlepszym tego typu urządzeniem. Nie ma softu, obsługa jest przez to bajecznie prosta i wszystko działa bez zarzutu.

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

Święta tuż tuż

PRZYGOTUJ się z nami DO ŚWIĄT!

Weź udział w zabawie.
Ułóż hasła z rozsypanych liter
i graj o świąteczne prezenty pod choinkę!
KATEGORIA: PREZENTY

PRZYKŁAD:

S	O	Ł	E	Y	D	Z	C
S	Ł	O	D	Y	C	Z	E

4000 zł świątecznej premii.
SMS: **CA.KASA.HASLO** na **7265**

P	E	F	R	M	Y	U

Laptop Lenovo G70-80
17,3-cala, wartość 1000 zł.
SMS: **CA.LAPTOP.HASLO** na **7265**

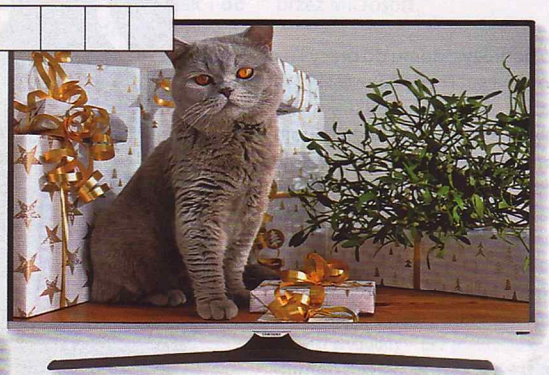
K	S	M	O	E	T	K	I	Y

1500 zł na prezenty.
SMS: **CA.KASA.HASLO** na **7265**

Z	G	E	A	E	R	K

TV Samsung LED
Full HD 40-cali, wartość 1000 zł.
SMS: **CA.TV.HASLO** na **7265**

S	E	W	T	R	E



Komplet sztućców, wykonany
z najwyższej jakości stali,
wartość 1435 zł.
SMS: **CA.KOMPLET.HASLO** na **7265**

K	L	C	K	I	O

Ekspres ciśnieniowy Krups
z zapasem kawy Lavazza,
wartość 580 zł.
SMS: **CA.EKSPRES.HASLO** na **7265**

M	A	K	S	T	O	A	K

Świąteczny zestaw przysmaków,
wartość 750 zł.
SMS: **CA.ZESTAW.HASLO** na **7265**

T	R	O	B	E	K	A

Wyślij 2 prawidłowe hasła
a weźmiesz udział w losowaniu
3 nagród: **2 wybranych**
oraz dodatkowo **1000 zł!**

Na hasła czekamy do 30 grudnia 2016 r. Do zwycięzców zadzwonimy. Wystarczy 1 SMS, aby wziąć udział w losowaniu wybranej nagrody. Koszt 1 SMS-a to 2,46 zł (z VAT). Regulamin na www.regulaminy.pl. Usługa dostępna we wszystkich polskich sieciach telefonii komórkowej.

Kindle 8

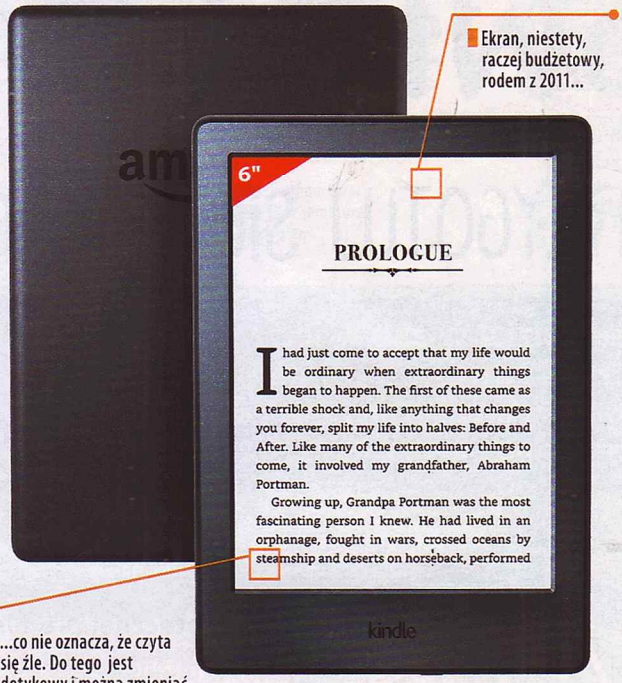
Cena: 470 zł | Dostarczył: Amazon | www.amazon.com

PARAMETRY • **Ekran:** e-papier Pearl, 6", 800 x 600, 166 ppi, dotykowy • **Pamięć:** 4 GB, 3 GB dostępne dla użytkownika • **Komunikacja:** Wi-Fi 802.11b/g/n, micro-USB • **Czas pracy na baterii:** ok. 25 h • **Obsługiwane formaty:** mobi, azw3, azw, pdf, prc, html, txt, doc, docx • **Wymiary:** 160 x 115 x 9,1 mm • **Waga:** 161 g

Amazon w 2016 zaskakuje mnie swoimi kolejnymi czytnikami e-książek. Tylko nie wiem, czy się z tego cieszyć. Po odjechanym – ale czy w dobrym kierunku? – Oasisie(*) dla odmiany wypuszcza czytnik, w którym tak naprawdę nie ma nic nowego w stosunku do poprzednika (Kindle'a 7). Ba, **niektóre jego parametry są rodem sprzed lat sześciu**, jak choćby 6-calowy ekran o rozdzielczości 800 x 600, 166 ppi, w technologii Pearl. Dokładnie taki sam jak w poczciwym Kindle'u Classicu, choć tu mamy wyświetlacz dotykowy (wykorzystujący czujnik podczerwieni, czyli możemy używać czytnika w rękawiczkach). Dodam, że jak najbardziej da się na tym komfortowo czytać e-książki, ale jak ktoś spędzi troszkę czasu z czytnikiem z ekranem nowszej generacji, poczuje różnicę. **Podświetlenia, niestety, brak.** Pamięć dostępna dla użytkownika to 3 GB, tradycyjnie bez możliwości rozszerzenia kartą pamięci, bateria zaś wystarcza na 10 000 przewróceń stron, co przeciętnie daje mniej więcej 25 h ciągłej lektury. To, co wyróżnia urządzenie na plus w stosunku do wcześniejszych e-readerów Amazona, to szybsza zmiana kartek. Lecz to w sumie bajer, bo nigdy nie narzekałem na zbyt wolne ich przewijanie w jakimkolwiek posiadanym „Kundlu", począwszy od wspomnianego Classica.

Nie bardzo wiem, jak „ugryźć" tego Kindle'a. Z jednej strony – w sam raz dla ludzi czytających z doskoku, którzy nie chcą wydać za dużo. Ale wtedy lepiej kupić poprzedni model, oferujący to samo, a o parę dych tańszy. A jeśli szukasz naprawdę dobrego czytnika, to lepiej dopłacić 150-200 zł i zainwestować w np. Kindle'a Paperwhite'a 3 (ekran identyczny jak w Oasisie i ma podświetlenie). Krótko mówiąc – w sumie niezły sprzęt, ale nie ma sensu go kupować. ■ **Smuggler**

(*) W stosunku do poprzedniego flagowca – Voyage'a – nie zmieniły się żadne istotne parametry (poza poprawionym podświetleniem), a cała para poszła w design.



ALTERNATYWA

Kindle 7 | 390 zł

Praktycznie identyczny czytnik – z takim samym ekranem i pamięcią jak w testowanym Kindle'u 8. Jest co prawda nieco większy i cięższy, ale w codziennym użytkowaniu różnice te są nieistotne. Można też poszukać okazji, jak np. „refurbiszowane" Paperwhite'y 3 z oficjalną gwarancją Amazonu sprzedawane za ok. 400 zł.

PODSUMOWANIE

OCENA 6

➕ **nieduży, lekki, szybki • dwa dostępne kolory (biały i czarny) • dotykowy ekran z możliwością obsługi w rękawiczkach • dobry czytnik dla początkujących...**

➖ **...ale są równie dobre, lecz tańsze „Kundle" • niektóre parametry mocno archaiczne • brak fizycznych przycisków i podświetlenia ekranu**

Targus Strike

Cena: 500 zł | Dostarczył: x-kom | www.x-kom.pl

PARAMETRY • **Maksymalna przekątna laptopa:** 17,3" • **Materiał:** nylon • **Inne:** pokrowiec przeciwdeszczowy, paski odblaskowe na tylnej klapie, 3 główne komory, 14 przegródek • **Waga:** 1,2 kg

Każdy, kto w ciągu ostatnich kilku lat kupował plecak z zamiarem intensywnego używania – to znaczy na przykład do codziennego przenoszenia stosunkowo ciężkich i cennych przedmiotów – wie, że wśród „zwykłych" modeli nie znajdzie niczego dla siebie. A to materiał do niczego, a to zamki po paru dniach otwierają się od strony innej, niż powinny, a to po zapakowaniu kilku kilogramów kamieni okazuje się, że plecak nie jest tak wygodny, jak kiedy sprawdzaliśmy go w sklepie. A szkoda, bo taki był ładny.

Targus Strike jest tego dokładnym przeciwieństwem – **jest wytrzymały, pojemny i niezbyt urodziwy**. Taki „graczowy" design trudno pokochać – ma on niby trochę przypominać gamingowe laptopy, ale efekt nie jest najlepszy (lepiej wyglądałby już chociażby bez czerwonych elementów). Można go za to załadować do pełna ciężkimi przedmiotami i nie wydaje się przy tym pękać w szwach ani – co bardzo istotne – nie przestaje być wygodny. Używałem go głównie do podróży z domu do pracy i na odwrót – nawet przy zestawie laptop + zasilacz + cztery posiłki + dwie dwulitrowe butelki czarnego napoju gazowanego nie czułem po godzinie podróży (wrocławskie korki...) żadnego dyskomfortu. Duży wpływ miał na to kształt całego plecaka, ale też przyjemna, miękka pianka, którą wypełniona jest część plecowa oraz paski na ramiona.

Ale do rzeczy: **jest to plecak gamingowy** nie tylko z, ekhm, wyglądu, ale też ze względu na dodatkowe specjalizowane kieszonki. Oprócz głównej komory nr 1 (prostej, pustej) znajduje się w nim główna komora nr 2 z osobnym miejscem na klawiaturę i kolejnym, mniejszym, na zasilacz, a także paskiem na rzep do przymocowania dużych słuchawek. Dalej mamy główną komorę nr 3, w której znaleźć można przyczepione na górze etui (na przykład na telefon), osobną przegródkę na dysk, osobną przegródkę na mysz, osobną przegródkę na kabel USB i osobną przegródkę na inne kable. A to nie koniec, bo jest jeszcze mała komora z przodu i mniejsza z tyłu – tam, gdzie plecak styka się z plecami – która ze względu na położenie przydać się może do przechowywania czegoś wartościowego. Portfela chociażby. I dodatkowe przegródki na obu bokach plecaka (jedna zwykła, druga siatkowa, bez zamka).

Mój związek ze Strikiem opiera się raczej na dość skomplikowanej miłości: z jednej strony zdaję sobie sprawę, że twarda podstawa, trwały nylon czy gumowe elementy znalazły się w nim dla mojego dobra, ale z drugiej – dobrze byłoby, gdyby przy okazji były ładniejsze. ■ **spk**

PODSUMOWANIE

OCENA 7

➕ **wygodny • wytrzymały • pojemny**

➖ **niezbyt ładny • drogi**

ALTERNATYWA

Asus Rog Nomad | 420 zł

Wytrzymały i pojemny plecak Asusa utrzymany został w podobnym stylu kojarzącym się z „pro gamingiem", ale przy tym jest ładniejszy i tańszy.

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

PlayStation VR

Cena: 1770 zł + 250 zł(*) | Dostarczył: Sony | www.playstation.pl

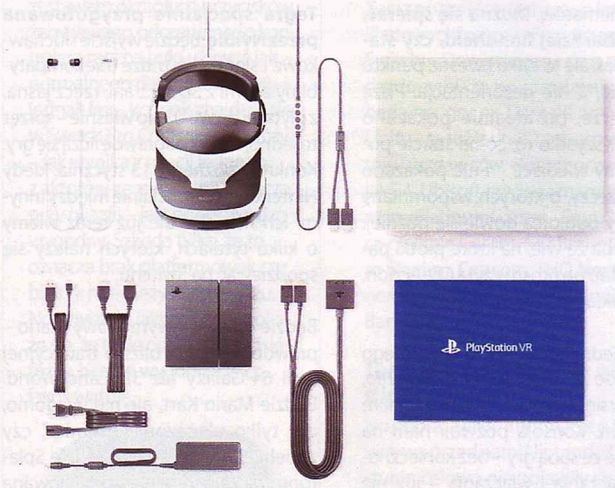
PARAMETRY • **Pole widzenia:** 100 stopni • **Rozdzielczość:** 1920 x 1080 • **Matryca:** OLED, 90-120 Hz • **Kontrast:** brak danych • **Czas reakcji:** brak danych • **Złącza:** 2 x HDMI 1.2, USB 2.0, mini-jack dla słuchawek • **Zużycie energii (maks./min.):** brak danych • **Inne:** wbudowany pilot z regulacją głośności, w zestawie pełne okablowanie i dodatkowe pudełko rozdzielające sygnał na gogle i monitor

VR od Sony ma nieco gorsze parametry niż Oculus i HTC, ale w grach widać tylko znacznie niższą moc obliczeniową PS4 – receptą (ale czy o stuprocentowej skuteczności – dowiemy się z czasem) jest PS4 Pro.

Do niedawna fani wirtualnej rzeczywistości mieli do wyboru albo jej wersję mobilną, albo high-endową. Z tą pierwszą można się zapoznać, łącząc niemal dowolnego smartfona z kartonowym pudełkiem za kilkadziesiąt złotych, jednak ze względu na niewielką moc obliczeniową i brak śledzenia ruchów głowy w sześciu wymiarach (trzy osie obrotu plus zmiana pozycji w 3D – w telefonach są tylko trzy pierwsze) po kilkunastu minutach dochodzi się do wniosku, że na razie nadaje się to jedynie do okazjonalnego oglądania wideo. Nieco lepiej (a przede wszystkim wygodniej) jest w przypadku Gear VR opracowanego przez Samsunga, ale nie zmienia to faktu, że do efektów, jakie można osiągnąć na pececie z przyłączonymi goglami HTC Vive czy Oculus Rift, mobilnemu VR-owi jeszcze bardzo daleko. Tyle że mało kogo stać na wydanie ponad 3 tysięcy złotych na same gogle. I to nie tylko w Polsce – na Steamie odsetek osób, które mają VR, wynosi zaledwie 0,2% ogółu tych, którzy z tej platformy korzystają.

PlayStation VR kosztuje mniej więcej połowę tego co high-end, a do działania potrzebuje konsoli za 1200 zł. Potencjalnie oznacza to, że znacznie więcej osób się na to rozwiązanie skusi, ale czy warto? O grach piszemy na stronach 76-80, tutaj skoncentruję się więc na sprzęcie. Na początek wykonanie: jest przynajmniej tak dobre jak u dwukrotnie droższej konkurencji. Ergonomia jest też porównywalna, ale tak samo jak w Vive czy Oculusie przydałby się wentylator, by chłodzić użytkownika. Oraz lepsza zgodność z okularami korekcyjnymi. Niby zmieszczą się pod gogle, ale... w moim przypadku nie było to wygodne. Do tego jedne soczewki opierały się na drugich – to zaś proszenie się o rysy. Na szczęście mam na tyle niewielką wadę wzroku, że udało mi się uzyskać wyraźny obraz także bez okularów, PS VR pozwala bowiem na regulację ostrości. Tym jednak, którzy dźwigają na nosie więcej niż 2-3 dioptrie, zostają tylko soczewki kontaktowe.

Rozdzielczość obrazu, choć nieco mniejsza niż w HTC Vive czy Oculusie (a nawet w Gear VR), zazwyczaj nie stanowi problemu. Zależy to rzecz jasna od gier, ale w dobrze zrobionych pikseloza nie występuje albo wcale, albo tylko jeśli będziesz się w coś dokładnie wpatrywał bez ruszania głową. Bardzo dobrze sprawuje się również określanie pozycji głowy. Mamy 6 stopni swobody (potrzebnej do tego kamerki nie ma niestety w zestawie podstawowym), można nie tylko popatrzeć sobie pod pachy, ale także obrócić się całkiem do tyłu, a lagów nie stwierdził nikt z redakcji. Gogle podłącza się do konsoli przez dodatkowe pudełko, do którego podpina się również monitor, obraz widoczny jest więc też dla innych osób przebywających obok. Do tego **PS VR da się używać zarówno w grach, jak i do oglądania multimediów** – i to w wirtualnych pokojach lub salach. Fajne! Co ciekawe, zestaw działa nie tylko z PlayStation 4. Niestety, na pececie gogle zachowują się na razie jak zwykły ekran i nie reagują na ruchy głowy – szkoda, bo Vive i Oculus miałyby poważną konkurencję!



Zawartość podstawowego zestawu PS VR. Wygląda bogato, ale brakuje w nim kamerki (obowiązkowej) oraz kontrolerów Move (opcjonalnych).

Na koniec zostawiłem kwestię opłacalności. **To dobry, a także najtańszy poważny zestaw do VR-u.** Do tego już w momencie premiery dostępne jest na niego sporo gier. Problem jednak w tym, że tylko parę z nich jest faktycznie dobrych. Jeśli wśród nich znajduje się taka, o której od zawsze marzyłeś, a możesz sobie taki prezent na Święta sprawić, warto taką opcję rozważyć. A jeśli nie... z czasem będzie przecież coraz lepiej. I coraz taniej, czego najlepszym dowodem gogle VR zapowiedziane przez Microsoft. ■AI

PODSUMOWANIE

+ nieodczuwalne lagi • dobrze działająca orientacja w 3D • pełne wsparcie Sony • opcjonalne kontrolery ruchowe Move

– wymaga kamerki, której nie ma w podstawowym zestawie • nieco za wąskie pole widzenia • plączący się kabel (w trybie chodzenia) • VR działa tylko z PS4/PS4 Pro

OCENA **7**

ALTERNATYWA

„Microsoft VR" | 1400 zł

Na razie wiadomo o nich tylko tyle, że pojawią się na wiosnę przyszłego roku, że będą produkowane przez HP, Della, Asusa, Acera i Lenovo, dostaną natywne wsparcie w Windowsie 10 i... i że więcej informacji firma poda w grudniu 2016. Już dostępne na rynku HTC Vive i Oculus Rift są jednak przynajmniej dwa razy droższe!

PSVR - OPINIE

Krigore: W sumie to jestem pozytywnie zaskoczony. Naczytałem się, że technicznie będzie gorzej, że w porównaniu z Oculusami i Vive jest mniej pikseli, mocy przerobowych itd. Ale założyłem w końcu na głowę okulary i... jest dobrze. Rzecz jasna widać gorszą techniczną jakość obrazu, ale sam zestaw jest wygodny – bez problemu grałem dłużej, nic nie uciskało, nieprzyjemne było tylko to, że się spociłem nieco: trudno jednak rzec, czy to z emocji, czy z powodu nieoddychających materiałów zakładanej na głowę opaski podtrzymującej okulary.

Papkin: Obecnie PS VR to przestrzeń, która czeka na skolonizowanie. Batman czy Until Dawn: Rush for Blood raczej nieśmiało eksplorują nowe możliwości, niźli stanowią powód, by kupić nowy sprzęt Sony. RIGS czy Eagle Flight to natomiast tytuły niezłe, ale – na tle podobnych produkcji, nieprzeznaczonych na gogle rzeczywistości wirtualnej – dość kompaktowe. A choć żadna z ww. nie wywołuje tak spektakularnej choroby lokomocyjnej jak pierwsze eksperymenty z VR-em, każdorazowo przez pierwszych kilka kwadransów zamiast omdlewać z wrażenia czułem mdłości.

Cross: Największy sukces Sony to zrobienie z premiery PS VR rzeczywiście emocjonującego wydarzenia, umiejętne podgrzewanie atmosfery przed premierą i szeroki wybór tytułów startowych. Ludzie uwierzyli, że wirtualna rzeczywistość wkracza pod strzechy, a ogólna ekscytacja biła na głowę Vive'y i Rifty. Papkin ma jednak rację: wiele gier jest zaskakująco prymitywnych. Sam efekt „bycia w grze" robi wrażenie, ale nie jest wart dziesiątek dolarów. Mimo to Rez, Superhypercube czy Thumper dobrze pokazują zalety porządnego sprzętu – gdy biblioteka urośnie, PS VR będzie jak najbardziej warte grzechu.

(*) Sprzedawany w Polsce zestaw podstawowy nie zawiera kamerki PlayStation Camera v2, bez której nie da się uruchomić PlayStation VR. Nowa kosztuje 250 zł, stąd też finalna cena PS VR to dla większości osób w Polsce nieco ponad 2000 zł.

Nintendo Switch

Będzie robił „klik": **spikain**

No i wreszcie. Ponad półtora roku po pierwszej wzmiance o „nowej konsoli Nintendo o nazwie kodowej NX" dowiedzieliśmy się, że... warto wierzyć plotkom z dobrych źródeł. Nowy sprzęt Nintendo to rzeczywiście konsola stacjonarna. Oraz handheld.

Właściwie mógłbym tu odesłać wszystkich do jednego z poprzednich numerów CDA, w którym opisywałem plotki dotyczące „Nintendo NX" – **stacjonarno-przenośnej hybrydy z odczepianymi kontrolerami**. Wtedy rzekomo, teraz już oficjalnie – NX przypomina bardziej tablet niż cokolwiek, co zrobiło wcześniej Nintendo. I choć po słowie „tablet" niektórzy mogliby pomyśleć, że to kolejne Wii U – raczej byłoby to mylne wrażenie.

Po kolei jednak: **Switch to handheld**. Jak widać na załączonych obrazkach, można od niego odczepić boki, na których znajdują się przyciski oraz analogi. Mamy wtedy trzy opcje: możemy trzymać boki luźno, osobno (jak pilota i nunchuka w grach na Wii i Wii U), podłączyć je do szkieletu kontrolera (to ten pad, który wygląda jak pies albo Disneyowski Stich) albo używać każdego boku jako osobnego pada. Na przykład grając z kimś w multi poza domem. Część z ekranem możemy włożyć do specjalnej stacji dokującej, której „główną funkcją" jest oficjalnie dodanie kilku portów (HDMI, USB i kto wie, co jeszcze). Co istotne, po wsadzeniu Switcha w przegródkę zasłonimy sobie całkowicie jego wyświetlacz. Nintendo postanowiło więc odejść od dwóch ekranów.

Pierwszy zwiastun konsoli (bit.ly/2eaQQzk – 10 milionów wyświetleń w jeden dzień, bo Nintendo ponoć umiera) to idealne przeciwieństwo niefortunnej zapowiedzi Wii U z 2011 roku. Wtedy masowy odbiorca nie dostał jednoznacznych informacji o tym, czym tak właściwie będzie nowy produkt Nintendo – konsolą, akcesorium, a może ulepszoną wersją Wii?

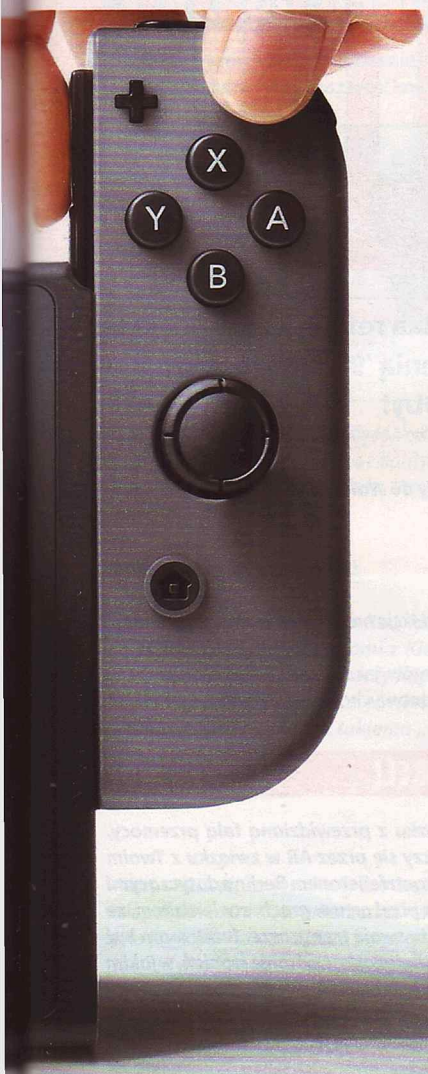
Jasny przekaz

W przypadku Switcha nie mamy takich dylematów. **Można się spierać, czy to bardziej handheld, czy stacjonarka**, ale to tylko kwestia punktu widzenia, a nie dezorientacja. Piszę o trailerze, bo idealnie pokazano w nim wszystko to, co na starcie powinniśmy wiedzieć – i nie pokazano wielu rzeczy, o których wspomniany masowy odbiorca dowie się później. No, chyba że wie, na które plotki patrzeć. Albo po prostu czyta CD-Action. Na przykład w tej chwili.

Zanim jednak przejdę do tego, czego Nintendo jeszcze nie potwierdziło, skupmy się na tym, co uświadomił nam zwiastun. Konsola pozwoli nam na zabranie ze sobą gry – bez konieczności wyłączania i włączania – już nie tylko do kibelka, jak w przypadku Wii U, ale dokądkolwiek. Na dwór z psem, do pociągu, samolotu, do szkoły i pracy. Będziemy tam mogli grać sami, w lokalne multi z innymi posiadaczami Switchów albo – jak już wspomniałem – we dwie osoby na jednym ekranie. Albo więcej – tego jeszcze nie wiemy.

Oficjalnie o bebechach wiemy tylko tyle, że **na pokładzie znajduje się Tegra specjalnie przygotowana przez Nvidię**. Będzie wyjście słuchawkowe i slot na kartridże (niekompatybilny z tymi z 3DS-a... ani, rzecz jasna, z płytami do Wii U). No właśnie – sprzęt to jedno, ale tak naprawdę liczą się gry. Konkrety poznamy 13 stycznia, kiedy Nintendo poda oficjalnie między innymi ich nazwy – ale już teraz wiemy o kilku tytułach, których należy się spodziewać na Switchu.

Będzie nowy trójwymiarowy Mario – prawdopodobnie bliższy tradycyjnej serii 64-Galaxy niż 3D Land/World. Będzie Mario Kart, ale nie wiadomo, czy tylko ulepszona „ósemka", czy zupełnie nowa odsłona. Będzie Splatoon (raczej jedynie zmodyfikowana pierwsza część, a nie pełnoprawny sequel). Będzie też NBA 2K17. No



Wkrótce świat stanie na głowie: Pokémon na konsoli stacjonarnej, Skyrim na przenośnej.

i oczywiście The Legend of Zelda: Breath of the Wild.

Przenośny Skyrim!

Największym chyba zaskoczeniem jest jednak Skyrim. Można się śmiać, że reklamowanie nowej konsoli grą sprzed pięciu lat nie jest najlepszym krokiem, ale po pierwsze raczej chodzi o jej remaster, co powinno nam coś powiedzieć o mocy sprzętu, a po drugie... to Skyrim. Co z kolei powinno nam sporo powiedzieć o targecie Switcha – podobnie jak sam zwiastun, w którym (nie wiem, czy zauważyliście) nie pojawiły się ani dziecko, ani starszy człowiek, ani wesoła rodzina. Są tylko dwudziestoparolatki.

Switch nie ma też być następcą 3DS-a. Po pierwsze, jeżeli wierzyć plotkom, bateria wytrzyma maksymalnie trzy godziny, więc to raczej marny handheld na długie podróże, a po drugie – konsolka z trójwymiarem bez okularów będzie ponoć wspierana jeszcze przynajmniej do końca 2017. Co dalej – nie wiadomo, ale opcje są dwie. Albo Switch stanie się jedynym koszem, do którego firma będzie wrzucać nowe gry, albo zobaczymy 4DS-a (a może po prostu Switcha w wersji bez docka i z lepszą baterią?). Ciekawsze byłoby to pierwsze wyjście, bo Nintendo musiałoby wspierać tylko jedną platformę – i wtedy nie byłoby mowy o żadnej suszy. Gdyby zsumować plany wydawnicze 3DS-a i Wii U, mielibyśmy aż zbyt wiele dobrych gier do ograna. Fajnie by było, gdyby tak właśnie stało się ze Switchem.

Zaraz po trailerze pokazano listę „przykładowych" partnerów pracujących na Switchu. Dowiadujemy się z niej między innymi, że na urządzeniu działać będą np. gry na Unreal Enginie 4 czy Unity – są też jednak nazwy producentów i wydawców. Oprócz oczywistości jak EA, Ubisoft czy Sega mamy również m.in. PlatinumGames, FromSoftware czy Telltale Games. Są i Bethesda (skoro Skyrim), Capcom, THQ Nordic, Warner Bros., Konami, Atlus, Koei Tecmo, Bandai Namco... i tak dalej.

Tego nie dowiecie się od Nintendo

No dobra, a jakie informacje o Switchu ukrywa przed nami Nintendo? W zwiastunie celowo nie pojawiły się pewne kluczowe funkcje, żeby nie „zaśmiecać" przekazu w pierwszej zapowiedzi konsoli, ale wszystko, co w nim powiedziano, wiedzieliśmy już wcześniej. Informacje te pojawiły się w zestawie pokrywających się plotek od serwisu Let's Play Video Games, Eurogamera i niezależnej dziennikarki Emily Rogers. Plotki te są znacznie obszerniejsze, a teraz, kiedy już się potwierdziły, możemy założyć, że reszta informacji również jest zgodna z prawdą.

Według tych przecieków **Switch ma być pozbawiony blokady regionalnej**. Ekran, który widzieliśmy w zwiastunie, ma mieć ok. 6 cali i multitoucha(*). Rozdzielczość? 720p. W konsolce znajdziemy też 32 GB pamięci wewnętrznej oraz slot na karty SD – i dobrze, że o tym wiemy, bo w trailerze ani razu nie pokazano wyraźnie spodu konsoli. A trudno byłoby zmieścić choćby i jedną współczesną grę w 32 GB...

Samo urządzenie ma mieć słyszalne chłodzenie (co tak w ogóle będzie nowością w sprzęcie Nintendo), 14-15 milimetrów grubości i przycisk „share". Co ciekawe, odłączane kontrolery mają również działać jak pilot i nunchuk do Wii, a ponadto mają zawierać „technologię wibracyjną nowej generacji". Cokolwiek to oznacza. Stacja dokująca natomiast będzie wyposażona w dwa porty USB 2.0 i jeden port USB 3.0. Oprócz tego (już nie z plotek, ale z analizy zwiastuna) dowiedzieliśmy się, że koło wychylanej podstawki na ekran (żeby można było postawić sobie Switcha pionowo) prawdopodobnie znajduje się miejsce na stylus.

Nintendo ogłosiło już, że więcej o Switchu dowiemy się dopiero 13 stycznia – do końca roku nie pisną więc ani słówka, a my przez najbliższe dwa miesiące będziemy mieli okazję sobie podywagować. Premiera w marcu 2017. |CDA|

(*) Nie, nie będzie oporowy. A szkoda – bo powodem, dla którego Nintendo wybrało właśnie takie ekrany do DS-ów i 3DS-ów, nie było skąpstwo albo „zacofanie technologiczne", tylko mniejszy lag (oraz możliwość precyzyjnego rysowania stylusem), co w grach ma ogromne znaczenie. Porównajcie sobie Theatrhythm Final Fantasy na 3DS-ie oraz na Androidzie lub iOS-ie. Jest różnica.

To ja w przyszłości. Właśnie biegnę pokonać smoka. Czy zdążę, nim padnie bateria?

Pad z włożonymi bokami wbrew pozorom nie odbiega szczególnie od standardu.

ZARAZ... GDZIE MÓJ D-PAD?!

To prawda: D-pad, charakterystyczny element każdego kontrolera i handhelda Nintendo – wymyślony przecież dla japońskiej firmy przez Gunpeia Yokoi – nie znajduje się w zestawie Switcha. Został zastąpiony drugim zestawem okrągłych przycisków, żeby lewego odczepianego kontrolera można było używać jak normalnego pada. Nie rońmy jednak łez – krzyżak znajduje się w Switch Pro Controllerze, który – jak wynika z relacji jednego z aktorów ze zwiastuna (i gracza, przy okazji) – jest ponoć bardzo wygodny. Szkoda tylko, że to oznacza brak platformówek czy bijatyk na świeżym powietrzu. No, chyba że jakimś cudem okaże się, że takie osobne przyciski też są bardzo wygodne, w co jakoś wątpię.

ACTION REDACTION

PISZCIE MAILE: CDACTION@CDACTION.PL LUB LISTY: CD-ACTION, SUKIENNICE 6, 50-107 WROCŁAW

Dzisiaj jeszcze echa (ale już ostatnie, przysięgam!) mego felietonu o pikselach, kilka refleksji i jak zawsze szczypta głupotki dla smaku. I tak oto zaliczamy 20 lat AR właśnie (bo późną jesienią '96 była jego premiera). Co czeka AR w 21 roku życia? Mam nadzieję, że więcej listów od was. Oby!

CZY JA JESTEM NORMALNY?

Piszę do Was, bo natchnęła mnie taka refleksja... W gry gram praktycznie od małego, Pegazus, potem Amiga 500... Ja jednak nie o tym. Mianowicie zauważyłem, że gram już tyle w te gry, i to najróżniejsze, nie mam w sumie ulubionego gatunku poza jedną grą – Football Manager, która jest praktycznie grą życia (od Premier Manager 3 przez SWOS, Championship Manager itp.), no i mogę powiedzieć, że jestem w nią dobry.

Ale w czym problem? Mam ulubione gatunki gier, ale i tak w 90% tych gier gram raz, góra dwa, a pozostałe 10% wałkuję w nieskończoność. W bardzo niewiele gier jestem naprawdę dobry, ale to nie olipmiada. Chodzi przecież tylko o to, by się dobrze bawić.

Sęk w tym, że ja chyba nie umiem grać w nic innego. Zawsze biorę najłatwiejszy poziom trudności, a mimo to czasami się męczę, nie tak dawno przeszedłem Call Of Duty MW2 na najniższym i... no ginąłem xx razy. Zauważyłem, że dla mnie liczy się granie, parcie naprzód i zjadanie fabuły, kolejnych misji, a nie sam fakt, że muszę się z czymś zmierzyć – tak mam teraz KOTOR Zemsta Sithów czy Batman Arkham City – chcę przechodzić jak najszybciej i zaliczyć grę. Czasem gdzieś się zatnę i odpuszczam gierkę na dobre. Mortal Kombat X też przeszedłem fabularnie i... odechciało mi się grać.

Nadal nie rozumiem. Grasz tak, jak lubisz. A że robisz to inaczej niż większość graczy? I co z tego, u diabła. To ma sprawiać przyjemność tobie, a nie otoczeniu.

MJ: Chyba że piszesz to dlatego, że gdzieś podświadomie denerwuje cię takie podejście i wolałbyś nieco zwolnić i cieszyć się grą zamiast pędzić jak oszalały. A nie potrafisz.

Druga sprawa to otwarte gry. Tak bardzo tego chciałem, tak się o tym marzyło, o wyborze itepe, a tu... GTA V ukończyłem, mając bodajże 67% skończonej gry! No jak mi się daje za dużo swobody, to się nudzę.

Proste, graj w gry liniowe. I nie kpię sobie, skoro nastawiasz się na fabułę, to nic dziwnego, że większość sandboksów, w których swoboda gracza rozwadnia główną linię fabularną, cię nuży.

9kier: Gdyby ktoś ucinał mi palec za każdym razem, kiedy z tego samego powodu zaczęłam i nie skończyłam sandboksa, nie miałabym ani jednej dłoni. Ze stopami również byłoby kiepsko... Zabraliby mi też obie nerki.

Batman też mnie nuży, że muszę gdzieś dolatywać na własną rękę, a tu poboczne misje, a tu coś tam i głowa zaprzątnięta. A z drugiej strony... lubię strategie, RTS-y i tam... czasem nawet nie włączam kampanii, tylko wolną grę i gram sobie sam. O co w tym chodzi?

A.

O nic. Jesteś normalny. Naprawdę. Dlaczego cię martwi, że podchodzisz do gier inaczej niż większość graczy? Zresztą obawiam się, że wcale nie jesteś taki znów wyjątkowy, bo dużo osób ma podobnie.

NOWY KONKURS

Ogłaszam kolejny konkurs – „Dzień [z życia] gracza(-ki)". Pokażcie jak gracz(ka) spędza czas – i liczę tu na waszą kreatywność, bo siedzenie przed kompem to każdy z nas zna aż za dobrze. Fotki przysyłajcie na: cdaction@cdaction.pl z dopiskiem „Dzień gracza". Te najlepsze/najdziwniejsze/odjechane opublikujemy na łamach, a autor(ka) dostanie od nas upominek.

RÓŻNOŚCI

Zmieńcie papier plakatów, bo rwie się jak mój komp przy Fallout 4.

Marcel Piotrowski

MJ: To może po prostu zmień kompa i zacznij używać porządnego papieru toaletowego.

Środowisko CDA dzieli się na:
- ***czytelników***
- ***czytelników gazety***
- ***czytelników CZASOPISMA***
- ***„chyba sobie odpuszczę ten numer, nie ma ciekawych pełniaków"***
- ***„znowu kody do WoT?!? &$#&$&%"***
- ***hejterów***

Dariusz January Dąbkiewicz

MJ: A gdzie redakcja oraz Kaloryferowy i jego świta?

W domu wariatów, jak zawsze. :) Albo w redakcji, co w sumie na jedno wychodzi, szczególnie w deadline.

NA POHYBEL!

W związku z przewidzianą falą przemocy, która przetoczy się przez AR w związku z Twoim felietonem i kontrfelietonem Berlina dotyczącymi nadużywania pixel artu w grach, stwierdziłem, że również dołożę swoje trzy grosze. Jeżeli mam być szczery, ogromnie zaskoczył mnie stopień, w jakim Twój młodszy kolega po fachu nie zrozumiał Twojego stanowiska, kompletnie nietrafnie dobierając swoją kontrargumentację.

Już powiedziałem Kamilowi, że choć nie odpowiedział na większość zarzutów, które stawiałem, to mistrzowsko obalił wszystkie tezy, których w felietonie NIE wygłosiłem. :) Przyjął to z godnością.

Twój punkt widzenia był bardzo jasny – „nie" dla brakoróbstwa maskowanego miłością do oldskulu i tandetnymi nawiązaniami. Jeżeli mam być szczery, nawet recenzje 416. produkcji z cyklu „Idź w prawo czerwonym pikselem i morduj żółte piksele do ośmiobitowych rytmów à la Castlevania" albo, jeszcze gorzej, „Rozwiązuj problemy turkusowego piksela, któremu bardzo ciężko jest żyć w świecie pełnym nietolerancyjnych pikseli indygo" wywołują we mnie znużenie. Nie dostrzegłem natomiast w żadnym razie krytyki pomysłowych gier pokroju Minecrafta, które, i owszem, mają beznadziejną grafikę, ale za produkcją kryje się jakaś mechanika, pomysł, cokolwiek. No bo bądźmy szczerzy, ile można? Zalewają nas produkcje tworzone przez brakorobów zrzynające grafikę z Ca-

WAKACJE GRACZY

Jako że wkrótce Boże Narodzenie, to troszkę bez sensu nadal epatować was zdjęciami z wakacji. Zatem oficjalnie kończymy nasz letni konkurs. Oto finalna porcja fotek.

Na wakacje postanowiłem udać się do Medici. Po pokonaniu Di Ravello opijałem to zwycięstwo z Rico (tylko sokiem jabłkowym!) na plaży. Chciał być sam, więc trochę obrażony siadł nieco dalej. :)

Nadesłał: Komio

Zapas właśnie zakupionych archiwalnych numerów do bagażnika... i można jechać na wakacje!

Nadesłał: Łukasz Sośniak

stlevanii, muzykę z Pokemon Red, fabułę z Reksia, do smaku okraszone cytatami z Kierkegaarda – w końcu wiadomo, wielu graczy kupi i nie skrytykuje, żeby pokazać, że jest się „wintedż", a gry to sztuka. I trzeba w końcu takiemu „cwaniactwu" dawać odpór!

Dilaron

Miło zobaczyć, że jest ktoś, kto bez tłumaczenia załapał dokładnie, „co poeta miał na myśli". I żeby była jasność – ja uwielbiam stare gry i wybaczam im nie tylko kanciaste piksele. Ale pamiętajmy, że to wtedy, w swoim czasie, było wypasione „hi-res graphics" i nikt wtedy nie robił gier w 80 x 60 w dwóch kolorach, „żeby było artystyczniej", tylko wysilał się na najlepszą grafę, jaką dał radę ze sprzętu i z siebie wycisnąć.

9kier: To ja tu pisnę po cichutku, że dwukolorowe piksele mają często więcej charakteru niż trójwymiarowe, realistyczne postacie i lokacje. Chętniej sięgam po gry niezależne nie tylko dlatego, że zwykle są odważniejsze niż AAA, ale też dlatego, że częściej wyrażają coś wizualnie. A co wyraża grafika Battlefielda? Co wyraża grafika Gears of War?

A co ma wyrażać? Ma ładnie wyglądać. :)

Gry w moim odczuciu składają się z trzech składowych: Rozgrywki, Historii i Oprawy. I tak na przykład pierwszy Gothic oferuje głównie Historię i nieco Rozgrywki (gdy przezwyciężymy nieudolny interfejs) – ale pod względem Oprawy słabuje. Mafia 2 dawała Oprawę i Historię – ale Rozgrywki w niej było niewiele. Super Mario Bros to niemal wyłącznie Rozgrywka, produkcje Telltale to głównie Historia, a takie GTA V oferowało wszystkie trzy na niezłym poziomie. Do czego zmierzam? Otóż istnieją ludzie, którzy nie są w stanie poradzić sobie z Oprawą. Mają, jak to nazywasz, niedobory warsztatowe. I „pixel art" w ich wykonaniu wcale nie będzie „art" – ale to nie ma znaczenia. Tak długo, jak potrafią zaaplikować Rozgrywkę albo Historię w zamian.

MJ: Absolutnie się zgadzam, tyle że ja mam na to jeszcze prostszy pogląd: dla mnie podstawa każdej gry to GRYWALNOŚĆ. Jeśli ta nie stoi na wysokim poziomie, to całą resztę można sobie rozbić o kant szafki nocnej.

I to jest jak dla mnie piękne w modzie na pikselozę – że pozwala pasjonatom bez talentu plastycznego (ale za to z ciekawymi pomysłami, zdolnością opowiadania historii albo wyczuciem grywalności i level designu) stworzyć coś wartościowego. Jasne, byłoby lepiej, gdyby ich gry dodatkowo wyglądały jak benchmarki czy animacje Pixara. Ale po godzinach spędzonych nad takim np. To The Moon czy Doukutsu Monogatari wcale nie czuję się przez braki w Oprawie poszkodowany. I żeby nie było – jeśli będę miał do wyboru dwie gry różniące się jedynie tym, że jedna jest w wersji pixelartowej, a druga w HD, wybiorę tę drugą. Ale często bywa tak, że wybór brzmi „pikseloza albo nic".

Pixelart robi się łatwiej, szybciej, nie trzeba angażować tak dużych zespołów ani pieniędzy i w związku z tym presja zwrotu inwestycji nie uciska tak bardzo, można pozwolić sobie na większą wolność w kreatywności i innowacyjności. W związku z tym uważam, że jeśli pojawią się nowe trendy, mechanizmy i pomysły – ale przede wszystkim pasja – to największą szansę na ich wprowadzenie będą miały gry brzydkie i skromne. Zresztą, czy nie jest powszechnym sentymentem, żeby kibicować mniejszemu?

Sveniu the Average

Tak szczerze – ja to wszystko wiem i rozumiem. Tekst był prowokacją, pierwotnie przeznaczoną zresztą do Retro, ale nie pasował mi koncepcyjnie do reszty felietonów. :) Lecz oczywiście podtrzymuję to, co w nim napisałem – hejtuję pozerów, nie piksele.

PORADA

Chcę prosić o radę. Jak namówić rodziców, żeby dołożyli się trochę na nowy PC? Ten stary ma chyba z 5 lat i przy full grafice z większą ilością przeciwników w Wiedźminie 1 przycinał. Niestety moi rodzice nie rozumieją gier i uważają, że jak oni są w stanie na tym komputerze pracować, to nie ma sensu kupować nowego. Proszę, pomóżcie. Pozdrawiam całe CD-Action.

Kuba

Ej, a ja tu właśnie inny list dostałem. Poczytaj: „Drogie CD-Action. Jesteśmy rodzicami pewnego nastolatka. Prawdę mówiąc, nie powodzi się nam najlepiej, ale jakoś udaje się związać koniec z końcem. Nawet parę lat temu udało się nam odłożyć 2000 zł, kosztem wielu wyrzeczeń, i kupić synowi komputer, żeby nie czuł się gorszy od innych. Problem w tym, że on tego nie rozumie i oczekuje, że będziemy stale w ten komputer inwestować. Jak mu powiedzieć, że nas zwyczajnie na to nie stać, i zasugerować, że skoro ma już -naście lat, to zasadniczo mógłby np. sam spróbować zarobić – czy choćby dorobić – na te upgrade'y? Pokazywaliśmy mu np. dzieciaki roznoszące ulotki itd., ale on się wtedy obrażał i krzyczał, że »szlachta nie pracuje!« i że mu się to od nas po prostu należy. Proszę, pomóżcie".

...Kurczę, jak piszesz o pomoc do faceta w wieku twoich rodziców, to jak myślisz – po czyjej stronie stanę?

MJ: No, mówię ci, lepiej się do niego przyłącz i razem rządźcie galaktyką.

WK**W NA CDA!

Zdecydowałem się do Was napisać, bo po ostatnim numerze mam sporego wk**wa. Został spowodowany „recenzją" Final Fantasy Brave Exvius. Nie ukrywam, że jestem fanem tej gry i gdy tylko zobaczyłem, że będzie jej recenzja, pierwsze, co zrobiłem, to zaznajomiłem się z tymi kilkoma zdaniami, które ktoś śmiał nazwać recenzją. Rozumiem, że o gustach się nie dyskutuje, ale to już jest jakaś przesada.

Aaach, uwielbiam tę frazę – „rozumiem że, ale". :) Zresztą kiedyś już o tym pisałem, to są klimaty „nie jestem rasistą, ALE [i tu piętrowe wyzwiska pod adresem ludzi o innym kolorze skóry]" czy „jestem tolerancyjny, ALE to już przesada [i tu hejt na coś]" itd. Zatem – rozumiem twoje stanowisko, ALE... ;) Skoro rozumiesz, że o gustach się nie dyskutuje – to »

czemu dyskutujesz? Chyba że chodzi o to, że o TWOICH gustach się nie dyskutuje, ale cudze można do woli krytykować?

MJ: Hipokryzja: słowo do nauczenia na dzisiaj.

A na jutro „hipotermia", na pojutrze „hipopotam".

Przecież to gra, w którą każdy fan FF od 1 do 6 wsiąknie na maksa (...).

Zatem albo jest tu elementarny błąd logiczny, bo skoro „każdy", to nie powinno być negatywnych opinii – albo sugerujesz, że autor recenzji nie jest fanem gry. A nie jest, bo śmiał mieć jakieś uwagi krytyczne? Czyli co, fan to taki ktoś, kto bezkrytycznie akceptuje to, co widzi? To już fanbojstwo czy psychofaństwo, choć nawet jako psychofan ME nadal potrafię dostrzegać w nim liczne wady... które mi nie przeszkadzają w zabawie. :)

MJ: Pamiętam, jak dawno temu, kiedy gry spod znaku Star Wars podbijały rynek, wzbudzając liczne zachwyty fanów owładniętych nostalgią, również zostałem oskarżony niemalże o „zdradę", gdy o niektórych z tych produkcji wypowiedziałem się krytycznie...

Gra idealnie pasuje do mojego wymarzonego modelu gry na komórkę. Wertykalny obraz, obsługa w całości jedną ręką, a drugą ręką można prowadzić wózek z dzieckiem. Tymczasem Wasz recenzent pisze, że sterowanie jest tragiczne? No żesz...

A to bydlę. Jak on mógł mieć inne zdanie niż TY. Wszak jedna jest prawda na świecie, a tyś jej ustami i głosem. Wszyscy inni to w najlepszym razie idioci, a być może gorzej – zdrajcy, sprzedawczyki, fani drugiego sortu i takie tam.

9kier: Wszystko dlatego, że spikain nie testował gry, prowadząc drugą ręką wózek z dzieckiem. Musimy zmusić go, żeby sobie jak najszybciej jakieś zrobił.

Generalnie granie jedną ręką jakoś źle mi się kojarzy...

MJ: Bo nie używasz żelu.

Używam. Ale co ma żel pod prysznic do grania?

Podsumowując, jeżeli ktoś jest fanem Final Fantasy 1-6, lubi wędrować po wirtualnym świecie, robiąc questy, szukając ukrytych esperów w towarzystwie rewelacyjnej muzyki, w dodatku za darmo, to gra dla niego. Nawet zjechana przez Was fabuła da się lubić (polecam teksty Raina podczas „zdobywania" Shivy). W kategorii mobilna gra jRPG moim zdaniem bezkonkurencyjna. A ten spk, który napisał recenzję, niech się ogarnie.

Dawid „Boliwar" Drużyński

Ogarnie, czyli zacznie podzielać twoje poglądy? :) A dlaczego dla odmiany TY się nie „ogarniesz" i nie zaczniesz krytykować tej gry? Czy czasem przychodzi wam do głowy taka obrazoburcza myśl, że „cholera, a może to JA nie mam racji?", czy też z założenia uważacie, że to bluźnierstwo? Co do mnie, to jest mi zupełnie obojętne, kto z was ją ma, a być może macie ją obaj – zawsze podaję tu przykład bigosu, który u mnie wywołuje odruchy wymiotne, a inni go uwielbiają. Z tą różnicą, że ja nie uważam fanów bigosu za idiotów czy ludzi pozbawionych smaku i nie oczekuję, że się „ogarną" i go też znienawidzą... Po prostu: ty jedz bigos, ja zjem – powiedzmy – placki ziemniaczane. (Byle mocno wysmażone i z dużą ilością majeranku, żadnego cukru, psiakrew!). Grunt, żebyśmy obaj zjedli coś, co nam smakuje.

COSPLAY

Jesteś cosplayerem i chciał(a)byś zobaczyć swoje zdjęcie na łamach AR? Wyślij je do nas (cdaction@cdaction.pl), najlepiej z paroma słowami o tym, jak zrobiłeś(-aś) strój, ile ci to zajęło itp. Możesz załączyć więcej fotek – te, które nie zmieszczą się na łamach, trafią na naszą płytę.

Postać: Shining Heaven Amaterasu
Gra: Smite

Postać: członkini Bractwa Stali
Gra: Fallout

Postać: Mercy
Gra: Overwatch

Cosplayerka: Shappi, Facebook: www.facebook.com/ShappiWorkshop, Zdjęcia: Lewandowsky Photography, Dobrochna (Fallout)

LISTY DZIWNE

Bradzo rzadko kiedy w grach jest grafika godna poszanowania. Na przykład w grach: Superhot, StarCraft II, Philars of Enternity, Minecraft twórcy nie dbają o grafikę tylko o fabułę, która i tak nie powala.

Ted Zak

Nie zgodzę się, gram w Minecrafta wyłącznie dla grafiki, podobnie jak w Ponga zresztą (choć tam ważna też jest znakomita fabuła, a szczególnie jej zaskakujące zwroty po każdym kontakcie z paletką).

9kier: Nic dziwnego, Philars of Enternity brzmi jak chiński klon Pillarsów, to nie może być dobre.

Ej no, nie znasz słynnego podróżnika Philarsa Fogga, który okrążył świat w 80 dni?! A e(n)ternitem to kiedyś dachy wykładano.

Mam dla was propozycje.
a oto ona:
moglibyśmy współpracować, jestem początkującym Youtuberem ale i tak do was pisze.
mógłbym nagrywać filmiki z waszych gazet.

A my moglibyśmy je potem zamieszczać na stronach naszych GAZET jako animowane gify. Wchodzimy w to!

NA LISTY ODPOWIADAŁ
TERCET EGZOTYCZNY
SMUGGLER & MR JEDI & 9KIER

Zilustrował Marek Lenc

Więcej rysunków Marka Lenca na DVD.

Wielkie otwarcie

kinguin.net/universe

NA DVD

Wszystkie opisywane programy i gry zostały sprawdzone za pomocą najnowszych wersji programów antywirusowych. Warto mieć na dysku C (niezależnie od tego, gdzie instalujesz grę lub program) ok. 10 GB wolnego miejsca. W przeciwnym przypadku instalacja może nie zakończyć się pomyślnie.

TU ZNAJDZIESZ NADRUKOWANY KOD

ZAWARTOŚĆ

PEŁNE WERSJE
Fantasy Wars – Złota Edycja PL (z dodatkiem Dziedzictwo elfów) ..... DVD
El Matador PL ..... DVD
Nosferatu: The Wrath of Malachi ..... DVD

FREEWARE
Awake ..... DVD
Clumsea ..... DVD
Disturbed ..... DVD
Dragon Sweeper ..... DVD
Oka the Neko ..... DVD
Suppressed ..... DVD

GRY RODZINNE
Archy's Adventure ..... DVD
Day D: Time Mayhem ..... DVD
My Kingdom for the Princess II ..... DVD
My Kingdom for the Princess III ..... DVD
Skyreach ..... DVD
The Mystic Journey of Atriom ..... DVD

MODULATOR
Mody do Hearts of Iron IV ..... DVD

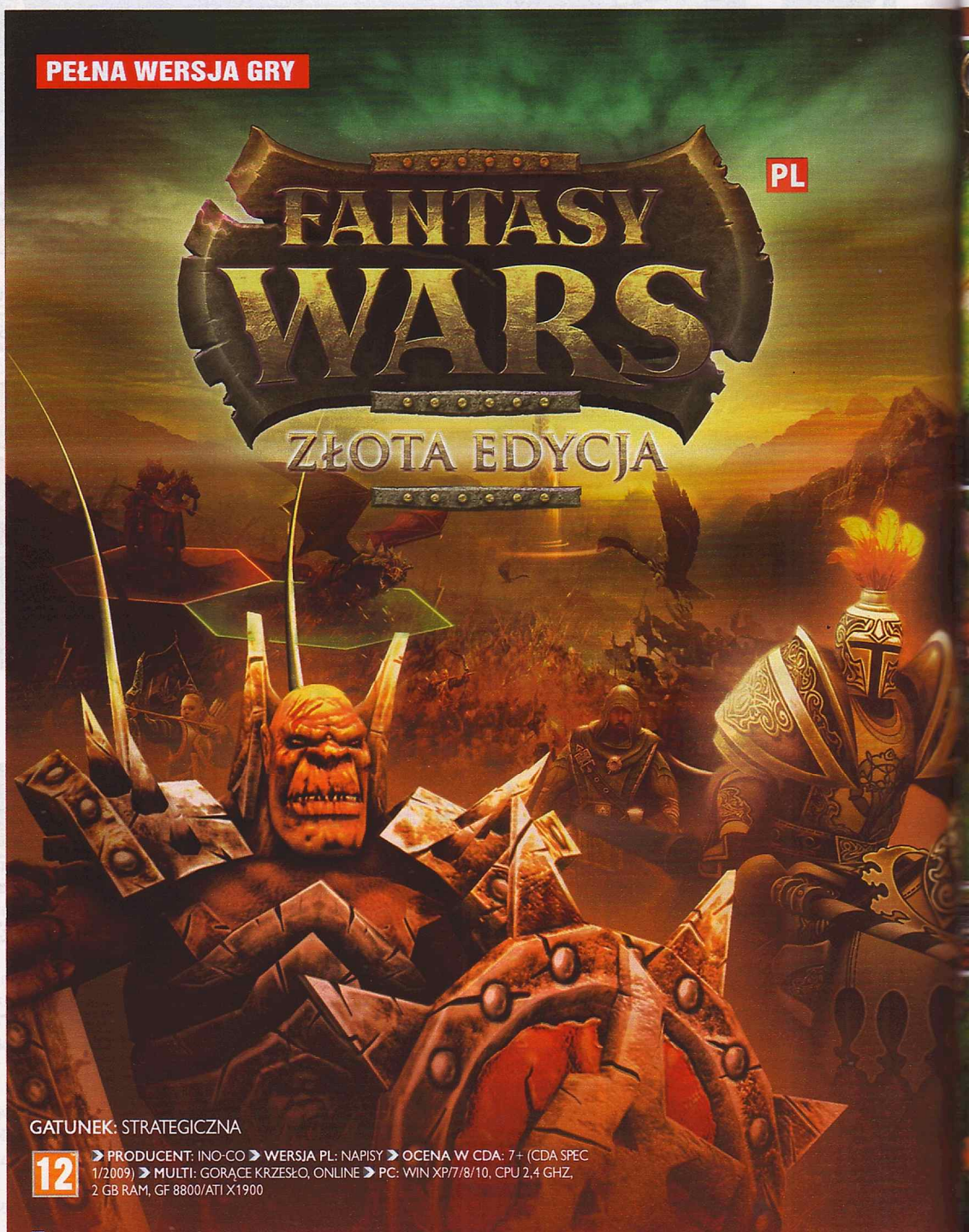
COSPLAY
Shappi ..... DVD

PGA 2016
Play na PGA 2016 ..... DVD
Modecom – film z PGA ..... DVD
Galeria zdjęć ..... DVD
Cosplay i hostessy ..... DVD

BONUSY
ActionMag ..... DVD
Esensja ..... DVD
Marek Lenc ..... DVD
Tapety ..... DVD

Na płycie znajdziesz także dodatkowe rysunki Marka Lenca.

PEŁNA WERSJA GRY



GATUNEK: STRATEGICZNA

12 ➤ **PRODUCENT:** INO-CO ➤ **WERSJA PL:** NAPISY ➤ **OCENA W CDA:** 7+ (CDA SPEC 1/2009) ➤ **MULTI:** GORĄCE KRZESŁO, ONLINE ➤ **PC:** WIN XP/7/8/10, CPU 2,4 GHZ, 2 GB RAM, GF 8800/ATI X1900

Zestaw Fantasy Wars i samodzielnego dodatku Dziedzictwo elfów – strategii turowych z poziomem trudności typowym dla gier sdjełanych w krajach byłego bloku wschodniego. Chętnym, by sprawdzić się w najtrudniejszych warunkach, oferuje cztery rasy fantasy – elfów, krasnoludy, ludzi i orków – cztery rozbudowane kampanie fabularne oraz kilkadziesiąt samodzielnych scenariuszy do rozegrania solo lub ze znajomymi (bo przecież po co męczyć się samemu, jak można w kupie...).

Rozgrywka w Fantasy Wars przypomina nieco nowe gry serii XCOM. Poruszamy się po podzielonym na heksy świecie armiami złożonymi z bohaterów i grup ich podkomendnych, starając się wyrządzić wykrytym wrogom jak największą krzywdę, nim nadejdzie ich kolej robienia ała nam. **W grze silny jest przy tym pierwiastek role-playing**, przez co cień nadziei na ostateczne zwycięstwo daje jedynie minimalizowanie strat wśród weteranów wcześniejszych Wojen Fantasy.

CO ZROBIĆ Z KODEM NA PŁYCIE?

W każdym numerze na jednej z płyt nadrukowany jest indywidualny kod. Należy przepisać go na stronie kody.cdaction.pl, wcześniej założywszy na niej konto (uwaga: to nie jest to samo konto co na stronie www.cdaction.pl!). Po poprawnym wpisaniu kodu dostaniesz dodatki przypisane do numeru, z którego pochodzi kod. O ile nie piszemy inaczej, klucze seryjne do wszystkich bonusów można pobrać tylko z naszej strony. Przypominamy jednocześnie, że nie każda pełna wersja jest aktywowana w serwisie, niektóre są pozbawione DRM-ów.

Kampania w miarę gładko wprowadza w rozgrywkę.

Kolejność rozstrzygania starć szybko okazuje się kluczowa dla losów bitwy.

Przerośnięte jednostki na heksagonalnej mapie – tak, to strategia.

PEŁNA WERSJA GRY

EL MATADOR PL

GATUNEK: AKCJA

16

PRODUCENT: PLASTIC REALITY TECHNOLOGIES ➤ WERSJA PL: NAPISY ➤ OCENA W CDA: 6 (CDA 11/2006) ➤ MULTI: BRAK ➤ PC: WIN XP/7/8/10, CPU 1,5 GHZ, 512 MB RAM, GF 4/ATI 8500

Pozory mylą – El Matador niewiele wspólnego ma z hiszpańskim bykobójstwem. **To raczej coś jak Max Payne, przy czym o ile tamten stanowił czarny kryminał, o tyle ten to kino akcji klasy B.** Bohaterem gry jest agent amerykańskiej agencji antynarkotykowej, który mści śmierć brata, odsyłając hurtowo na inny świat połowę kolumbijskich karteli narkotykowych. Nie potrzebuje też do tego żadnej broni masowej zagłady – przeciwnie, jak każdy szanujący się rambocommando traktuje sprawę bardzo osobiście, generując trupy całymi seriami. W tym celu wykorzystuje arsenał znany już z Maksa Payne'a – od pistoletów przez karabiny (także, bo czemu by nie, snajperskie) po granatniki i granaty.

Ma też w rękawie asa w postaci skupienia – zdolności spowolnienia upływu czasu (czyt. bullet time'u,) a nawet powiązanych z nim stosownych akrobacji. Mimo to, wskutek pewnej wrodzonej nieporadności ruchowej naszej jednoosobowej armii, większość starć, również tych z bossami, sprowadza się do wymiany ołowiu za ołów. Z drugiej strony **El Matador może pochwalić się zaskakująco jak na grę sprzed dekady współczesną oprawą**, czym zresztą rekompensuje w pewnym stopniu ogólną płyciznę rozgrywki.

Tempo akcji jest autentycznie zabójcze.

Skupienie trywializuje walki z bossami.

PEŁNA WERSJA GRY

KOD SERYJNY do gry pobierzesz ze strony kody.cdaction.pl

Nosferatu

the wrath of Malachi

Może i nie wygląda, ale jaki klimat!

Przeciwnicy pojawiają się znikąd i są morderczy.

GATUNEK: SURVIVAL/ROGUELIKE

12

PRODUCENT: IDOL FX ➤ WERSJA PL: BRAK ➤ OCENA W CDA: 8+ (CDA 13/2003) ➤ MULTI: BRAK ➤ PC: WIN 98/2K/XP/7/8/10, CPU 733 MHZ, 128 MB RAM

Kolejnym klasykiem, jaki zdecydowaliśmy się wskrzesić, jest Nosferatu: The Wrath of Malachi – gatunkowa hybryda, która zdecydowanie wyprzedziła swój czas. Wydana w 2003 gra szwedzkiego studia Idol FX **to ciachanko-strzelanka z elementami role-playing przedstawiona w formie survival horroru z permaśmiercią.** Jej niezwykłość jest dodatkowo podkreślana przez to, że akcja prezentowana jest z perspektywy pierwszej osoby, na ukończenie gry masz tylko półtorej godziny, a wygląd i charakter scenerii generowane są za każdym razem na nowo.

Intrygujące jest także tło fabularne. Wcielasz się w brata młodej brytyjskiej arystokratki, wychodzącej za mąż za syna rumuńskiego hrabiego. Zaślubiny i wesele odbyć się mają w gotyckim zamczysku tego ostatniego, jednak kiedy ciut spóźniony znajdziesz się na jego dziedzińcu, okaże się, że weselenie się będzie ostatnią rzeczą, na jaką będziesz mieć ochotę. Z każdego kąta i każdego cienia atakują istoty rodem z koszmarów i tylko dzięki nadzwyczajnej sprawności w posługiwaniu się bronią białą i palną, jak również tradycyjnym arsenałem antywampirzym (kołki!), będziesz w stanie ocalić swych bliskich... i ich dusze.

PS: Jeśli angielski jest dla ciebie zbyt dużym wyzwaniem, w sieci bez problemu znajdziesz nieoficjalne spolszczenie do tej gry.

Uwaga! Nosferatu: The Wrath of Malachi wymaga aktywacji w serwisie Steam. Stosowny klucz otrzymasz po wpisaniu kodu nadrukowanego na płycie DVD na stronie **kody.cdaction.pl**.

KODY

KOD DO GRY WARFACE!

Wszyscy czytelnicy CD-Action otrzymują kod o wartości ponad 50 złotych!

Dzięki niemu wejdziesz w bezterminowe posiadanie broni: AC7, RST-14, PDW 19, Q-88, ZX84 USP. Dodatkowo możesz też przez 7 dni korzystać z polskich granatów dymnych, SAE Scout „Black Shark" oraz skórek wszystkich klas.

Stosowny klucz otrzymasz po wpisaniu kodu nadrukowanego na płycie DVD na stronie kody.cdaction.pl. Kod należy wykorzystać do 31.12.2016 r.

UWAGA! Na jednym koncie można wykorzystać jeden kod.

By zrealizować kod do gry Warface, należy najpierw wejść na stronę kody.cdaction.pl i tam użyć kodu nadrukowanego na płycie. W ten sposób dostaniesz kolejny klucz, który możesz wykorzystać w Warface. By to zrobić, należy wejść na stronę internetową shootera, czyli www.warface.com/pl, i zalogować się za pomocą danych, których używasz do logowania się w grze. Następnie, będąc na głównej stronie, trzeba przewinąć ekran na sam dół – w kolumnie po prawej stronie będzie dostępna ramka „Zrealizuj kod". Kliknij na znajdujący się tam przycisk i w okienku, które się pojawi, wpisz kod, a następnie potwierdź jego użycie. Przedmioty powinny zostać dodane do twojego ekwipunku w Warface maksymalnie w ciągu kilku minut.

REDAKCJA
ul. Sukiennice 6, 50-107 Wrocław

Redaktor naczelny: Jerzy Poprawa
Zastępca redaktora naczelnego: Dawid Bojarski
Zespół redakcyjny: Daniel Bartosik, Michał Kuszewski, Tomasz Matusik, Aleksander Olszewski, Izabela Pogiernicka, Jacek Smoliński, Mateusz Witczak
Stali współpracownicy: Michał Amielańczyk, Aleksander Borszowski, Grzegorz Karaś, Marcin Kępski, Kamil Krupiński, Maciej Kuc, Marek Lenc, Paweł Musiałowski, Paweł Raban, Tymon Smektała, Maciej Smoliński, Magdalena Ziemba
Dyrektor artystyczny: Jacek Sawicki
DTP: Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn

Reklamacje płyt DVD:
Tomasz Matusik – tel. 71 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl
Sekretariat:
Dominika Dziosa-Józefiak
71 341 20 83, faks 71 341 99 11
ul. Sukiennice 6, 50-107 Wrocław
Prenumerata (zamówienia, reklamacje)
tel. 22 517 05 31 (do 5)
Biuro reklamy:
Lidia Ukleja, tel. 22 516 35 02
Adresy e-mailowe pracowników biura reklamy:
imie.nazwisko@bauer.pl
www.reklama.bauer.pl

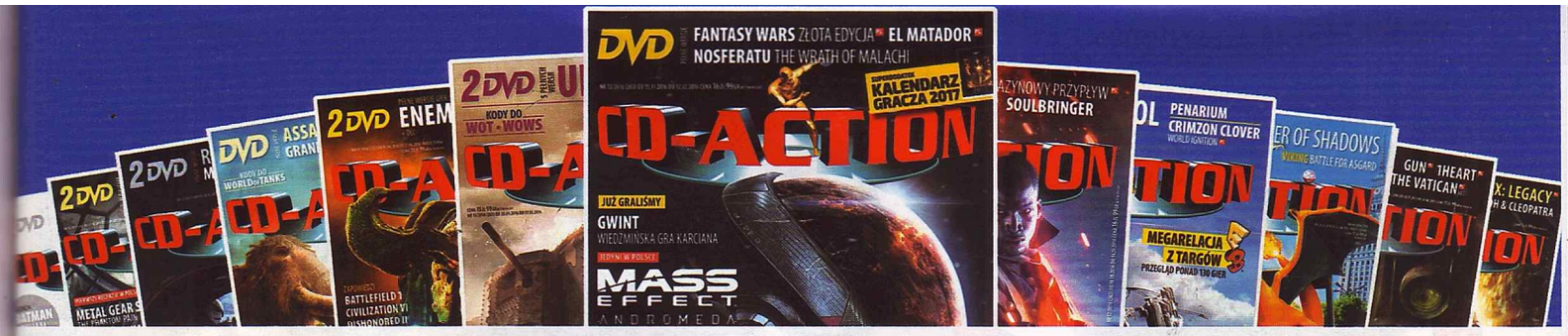
WYDAWCA
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes: Tomasz Namysł
Członkowie zarządu: Sławomir Bandurski, Andrzej Choynowski, Monika Krokiewicz, Marek Lasota
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. dystrybucji i obsługi klienta: Piotr Ludwicki
Dyrektor biura reklamy: Izabela Sarnecka
Druk: Drukarnia BDN Sp. z o.o. Sp. K.
Wykroty, ul. Wyzwolenia 54, 59-730 Nowogrodziec
Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Wydawnictwo Bauer jest członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść ogłoszeń redakcja ponosi odpowiedzialność w granicach wskazanych w ust. 2 art. 42 ustawy Prawo prasowe. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione.

Wydawnictwo Bauer ostrzega PT. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

ISSN 1426-2916



PRENUMERATA 2.0

(CZYLI WIĘCEJ DLA CIEBIE)

Wraz z CDA 13/2016 prenumeratorzy dostaną od nas dodatkowy kod na zestaw do gry Warface wart ponad 60 zł, a prenumeratorzy edycji kolekcjonerskiej dodatkowo kolejny kod o wartości ponad 100 zł. Szczegółowe opisy paczek wyślemy na adresy e-mail przypisane do prenumeraty.

Uwaga: kody te można łączyć na swoim koncie z tymi, które otrzymuje się przez kody.cdaction.pl. Należy wykorzystać je do 31.12.2016 r.

WYBIERZ SWOJĄ WERSJĘ:

CD-ACTION PRENUMERATA
EDYCJA **KLASYCZNA**
179 zł

- **13 kolejnych numerów** prosto do skrzynki pocztowej
- Dostęp do specjalnego podforum oraz wiele dodatkowych przywilejów na **forum.cdaction.pl**(*)

CD-ACTION FORUM ACTIONUM

CD-ACTION PRENUMERATA
EDYCJA **KLASYCZNA**
PLUS ARCABIT INTERNET SECURITY(**)
LICENCJA 12 MIESIĘCY
199 zł

EDYCJA **CO-OP**
312 zł

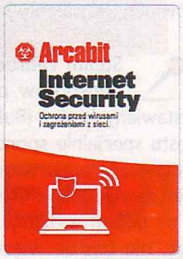
Możesz też zamówić dwie prenumeraty klasyczne wysyłane pod ten sam adres, oszczędzając 46 złotych.

- Wszystko to, co w prenumeracie **KLASYCZNEJ**
- **Elegancki kubek** na dowolne napoje (i nie tylko!)
- **Stylowy T-shirt** (rozmiar do wyboru: M, L, XL)
- Pierwszeństwo przy specjalnych akcjach kodowych(*)

CD-ACTION PRENUMERATA
EDYCJA **KOLEKCJONERSKA**
222 zł

CD-ACTION FORUM ACTIONUM

CD-ACTION PRENUMERATA
EDYCJA **KOLEKCJONERSKA**
PLUS ARCABIT INTERNET SECURITY(**)
LICENCJA 12 MIESIĘCY
242 zł



(*) Szczegóły na stronie www.cdaction.pl/prenumerata. (**) Oferta ważna do wyczerpania zapasów.

WARUNKI ZAKUPU PRENUMERATY

Wysyłkę egzemplarzy w prenumeracie realizujemy za pośrednictwem Poczty Polskiej, listami ekonomicznymi – koszt dostawy na terenie kraju ponosi Wydawnictwo. W przypadku prenumeraty wysyłanej poza granice kraju do cen prenumeraty doliczamy opłatę pocztową za list ekonomiczny. Termin dostawy jest zgodny z Regulaminem Poczty Polskiej.

Dodatki wysyłamy listem poleconym, za pośrednictwem Poczty Polskiej, w terminie do dwóch miesięcy od daty otrzymania wpłaty. Prezenty nie podlegają zamianie ani wymianie na gotówkę. W szczególnych przypadkach zastrzegamy sobie prawo wysyłki innego prezentu o zbliżonej wartości.

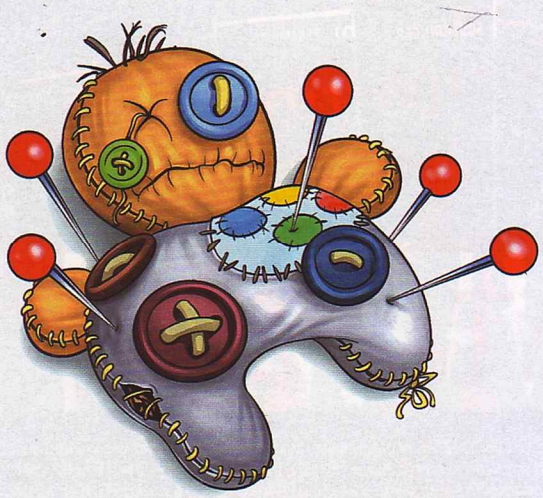
Zapłata: przelewem w ciągu 10 dni, po otrzymaniu faktury proforma wraz z pierwszym egzemplarzem czasopisma. Faktury VAT wystawiamy na życzenie Zamawiającego.

W przypadku pytań lub reklamacji prosimy dzwonić pod numer 22 5170531 w godzinach 9-16 lub wysłać mail na adres prenumerata@bauer.pl.

Reklamacje płyt DVD: tel. 71 341 20 83 w. 203, e-mail: reklamacja@cdaction.pl.

Zamawiającemu przysługuje prawo odstąpienia od umowy prenumeraty, bez podania przyczyny i ponoszenia kosztów, jeśli zgłoszenie odstąpienia nastąpi w terminie 14 dni od dnia dostarczenia pierwszego numeru czasopisma. W innych przypadkach obowiązują przepisy Kodeksu Cywilnego oraz ustawa o prawach konsumenta. Wzór pisma o odstąpieniu od umowy znajdą Państwo w Regulaminie sklepu na stronie prenumerata.bauer.pl.

CD-Action można zaprenumerować: ■ przez stronę **http://prenumerata.bauer.pl**
■ e-mailem: **prenumerata@bauer.pl** ■ telefonicznie: **67 3541605** lub **67 2108605**



Szpile

Lobby szyderców, czyli niepoprawnie o branży gier

Wyciekł tytuł kolejnego Tomb Raidera (Shadow of the Tomb Raider), bo pracownik Eidosu Montreal, które to studio ponoć robi następną część, jakby nigdy nic oglądał sobie prezentację na temat tej gry na laptopie w metrze. A mógł odpalić porno.

Dumnym posiadaczom kart firmy EVGA GeForce GTX 1070 i 1080 z chłodzeniem ACX 3.0 mocno zrzedły miny, gdyż okazuje się, że te modele kart mają brzydką tendencję do zapalania się wskutek „drobnego" błędu konstrukcyjnego. Firma próbuje wybrnąć z sytuacji, oferując wymianę kart (lub dla majsterkowiczów – specjalny poradnik, jak samemu usunąć problem). Rozumiemy, że ten czas to gorący okres dla producentów elektroniki, ale bez przesady!

Skoro już o łatwopalnej elektronice mowa... Ostatnio prasę obiegła informacja, iż w Australii iPhone 7 wybuchł i zapalił samochód posiadacza. Jako że podobne wybuchowe przygody spotkały wcześniej kilku innych posiadaczy „ajfonów" 6 i 6s, mamy dowód na to, że Apple znów powiela patenty Samsunga!

Steam zabronił używania bullshotów przy opisach wystawianych gier. (Bullshoty to po prostu specjalnie sporządzane/podrasowywane przez twórców screeny z gier, zwykle dużo efektowniejsze niż to, co potem widzimy). Krótko mówiąc, nie będzie więcej wciskania potencjalnym nabywcom bullshitu, a rozmaici „kreatywni" twórcy będą teraz mieć bulldoopy. Popieramy!

„Titanfall 2 – analitycy przewidują niesatysfakcjonującą sprzedaż" – głosi news na cdaction.pl. My przewidujemy (równie konkretnie), że ta prognoza się sprawdzi lub nie. Albo sprawdzi się, ale w sposób niesatysfakcjonujący dla prognozującego. Aha, wiecie, kto to jest „analityk"? To człowiek, który w bardzo przekonujący i logiczny sposób potrafi uzasadnić, dlaczego jego poprzednia prognoza zupełnie się nie sprawdziła.

Jeszcze o Titanfallu 2. Jeśli kupiłeś polską wersję tej gry, możesz grać albo z polskim (delikatnie ujmując, niepowalającym) dubbingiem, albo... po rosyjsku. Oryginalna, angielska wersja językowa jest dla nas niedostępna! (Żeby było śmieszniej, takiego problemu nie mają czescy czy ukraińscy gracze). Zaproponowalibyśmy zmianę tytułu na Upadek tytana, ale EA mogłoby jeszcze pomyśleć, że to o nich.

Dawno nie gościł tu nasz ukochany reżyser Uwe Boll. W udzielonym niedawno wywiadzie rzekł ci on m.in.: „byłbym szczęśliwy, robiąc filmy, ale to się nie opłaca". Po tym oświadczeniu my już jesteśmy szczęśliwi. Wiedzieliśmy, że dobro (tzn. dobry gust) musi kiedyś zwyciężyć. Jest jednak i zła wiadomość. Po słowach Bolla „rynek filmowy jest martwy" zalane łzami Hollywood zaczęło się pakować.

Legia Warszawa wchodzi na scenę e-sportową. Postawa godna pochwały, ale znając życie oraz kibiców, to najdalej za 2-3 e-turnieje z ich udziałem impreza w Warszawie będzie rozgrywana na hali zamkniętej dla widzów. Chyba że kibole poczują klimat i ustawki też przeniosą do świata wirtualnego. „Ej, jesteś za zergami czy terranami?"

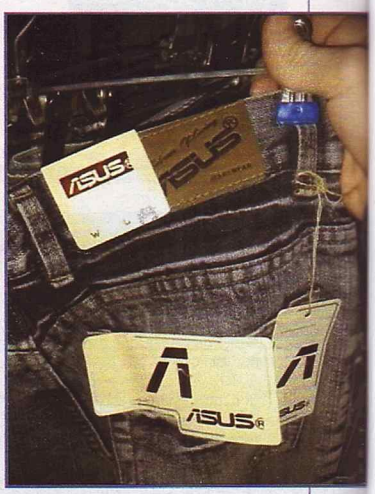
Bethesda wymyśliła sobie, że wszystkie recenzenckie kopie gier dotrą do potencjalnych krytyków nie wcześniej niż dzień przed premierą. Co w praktyce oznacza, że w dniu rozpoczęcia sprzedaży nabywca nie będzie w stanie dowiedzieć się z recenzji, czy dany zakup okaże się hitem, czy kitem. Czyli po prostu kupi kota w worku. Chyba że nie kupi. Bo w sumie po co wspierać trolli?

Promocja! Oto na polskim GOG-u możemy sobie kupić Shadow Warrior Classic Redux za zaledwie jakieś 43 zł. Ale jeśli mieszkamy w Szwecji, to wydamy aż 36,20 koron, czyli... maks. 18 zł. Uważamy, że to bardzo sensowny pomysł, by ceny gier dostosować do zamożności danego kraju. Teraz ubogi Szwed będzie mógł sobie kupić za swoją stawkę godzinową (ok. 120 koron na rękę) tę grę, paczkę chipsów (21 koron), paczkę fajek (45 koron!) i butelkę coli (18 koron), dzięki czemu na jakiś czas będzie mógł zapomnieć, jak ciężko mu się tam żyje.

W Gwincie: Wiedźmińskiej grze karcianej karta Biednej Pie***lonej Piechoty została – w porównaniu do wersji Gwinta zawartego w Wiedźminie – ocenzurowana. Teraz jest to już tylko Biedna Piechota. Parafrazując białowłosego mistrza krótkiej formy poetyckiej: „cenzuro, cenzuro, ty penisie".

Ostatnio obśmialiśmy szefa studia Digital Homicide, który pozwał ludzi źle wyrażających się o jego grach na Steamie. Jak się okazuje, cały świat był w błędzie, gdyż pozywający wcale nie chcieli 18 mln dolarów od hejtujących ich gry. Wedle jednego ze współzałożycieli DH „w rzeczywistości walczyliśmy o niższe ceny i bardziej otwarty rynek". Możemy tu tylko zacytować klasyczne powiedzonko Marka Twaina: „lepiej już milczeć i wyglądać jak idiota, niż się odezwać i rozwiać wszelkie wątpliwości w tej kwestii".

2600 komputerów zarekwirowała jak dotąd polska policja na wniosek dystrybutora filmu „Wkręceni" (a to tylko szczyt góry lodowej, bo ponoć może być ich 40 000!), który twierdzi, że z tych maszyn nielegalnie dystrybuowano jego film poprzez torrenty. Teoretycznie kompy mogą wrócić do właścicieli (gdy zarzuty się nie potwierdzą), ale czas oczekiwania należy liczyć w miesiącach. Podobno ludzie pozbawieni wskutek tej akcji maszynek skrzykują się, by nakręcić spin-off tego filmu, o roboczym tytule „Wk*rwieni". Swoją drogą obowiązek ponownego obejrzenia tego filmu naszym zdaniem byłby dla wszystkich piratów wystarczającą karą.

Na półki sklepowe trafiła świeczka o zapachu nowego komputera marki Apple. Pierwsza seria tego innowacyjnego produktu została wyprzedana w mniej niż dwie godziny. Teraz jeszcze tylko dezodorant o zapachu świeżo naładowanego iPhone'a 7, świeżo wyprasowane rurki i można już śmiało ruszać do Starbucksa na latte z mleczkiem sojowym. ***[Smg & enki]***

Szpile prezentują modne spodnie dla PC graczy. Graczy płci męskiej uprzedzamy jednak, że zbyt obcisłe jeansy mogą doprowadzić w dłuższej perspektywie do rozmaitych niemiłych dolegliwości waszych kerneli, co może skutkować problemami z kompilacją.